REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

AÑO VIII Nº 82 - 395 PTAS - 2,37 €

HOBBY PRESS

¡INVASIÓN POKEMON!
Descubrimos las claves del fenómeno que arrasa en todo el mundo

¡4 POSTERS DE REGALO!
SHADOWMAN
TONIC TROUBLE
MARIO GOLF



8 424094 810024 00082

GRANDES ESTRENOS
Donkey Kong 64
Perfect Dark
Tarzán
Mario Golf
Earthworm Jim 3D
Jet Force Gemini

TRUCOS
Juega con la nave de Anakin en Rogue Squadron

¡¡El nuevo héroe de tu Nintendo 64!!

TONIC TROUBLE

Todos los secretos de Quake II, al descubierto

EL DESTINO DE LA GALAXIA DESCANSA EN TUS MANOS

STAR WARS™ EPISODE I RACER™


2 Jugadores simultáneos



Compatible con Rumble Pak™


Compatible con Expansión de Memoria™





NINTENDO 64®

FEEL EVERYTHING.

PULSA ▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ START

Tenemos la lista más buscada, la SUPERLISTA de lanzamientos hasta final de año

(De nuevo, te acercamos el futuro)

Las fechas son provisionales, de forma que algunas pueden variar (retrasos y todo eso). Ten en cuenta que hay muchos títulos de los que aún no sabemos su fecha definitiva, y que por eso no hemos puesto en la lista. Por lo demás, está todo.



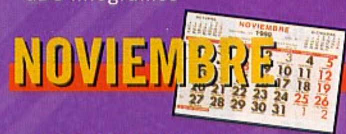
- **RE-VOLT**
  N64 Acclaim (finales agosto)
- **SHADOWMAN**
  N64 Acclaim (finales agosto)
- **DUKE NUKEM ZERO HOUR**
  GBC & N64 GTI (finales agosto)
- **MONACO GRAND PRIX 2**
  N64 Ubi Soft
- **CAESARS PALACE 2**
  GBC Virgin (finales agosto)
- **WWF ATTITUDE**
  N64 Acclaim (finales agosto)
- **WICKED SURFING**
  GBC Virgin
- **BATTLESHIPS**
  GBC Take 2
- **GOLDEN GOAL**
  GBC Take 2
- **FIFA 2000**
  GBC THQ
- **SILICON VALLEY**
  GBC Take2



- **10 PIN BOWLING**
  GBC Take 2
- **BASS HUNTER**
  GBC Take 2
- **WORLD LEAGUE SOCCER 2000**
  N64 THQ
- **CHESSMASTER**
  GBC The Learning Co.
- **MARIO GOLF 64**
  N64 Nintendo
- **TONIC TROUBLE**
  N64 Ubi Soft
- **ALL STAR TENNIS 99**
  GBC Ubi Soft
- **CARMAGEDDON**
  N64 & GBC SCI
- **NFL QUARTERBACK CLUB 2000**
  N64 Acclaim



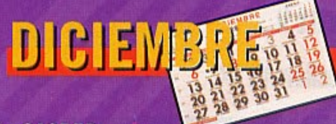
- **POKÉMON EDICIÓN ROJA & AZUL**
  GB Nintendo
- **MARIO GOLF**
  GBC Nintendo
- **BOMBERMAN QUEST**
  GBC Hudson
- **EARTHWORM JIM 3D**
  N64 Virgin
- **ASTEROIDS**
  GBC Activision
- **MAGICAL TETRIS CHALLENGE**
  N64 Activision
- **CATZ**
  GBC The Learning Co
- **DOGZ**
  GBC The Learning Co
- **RUGRATS: SCAVENGER HUNT**
  N64 THQ
- **TOCA TOURING CARS**
  GBC THQ
- **TARZAN**
  GBC Activision
- **WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP**
  N64 INFOGRAMES
- **NHL 2000**
  GBC THQ
- **STREET FIGHTER ALPHA**
  GBC Virgin
- **RESIDENT EVIL**
  GBC Virgin
- **THE NEW TETRIS**
  N64 Nintendo
- **JET FORCE GEMINI**
  N64 Nintendo
- **ANTZ**
  GBC Infogrames
- **RAYMAN 2**
  N64 Ubi Soft
- **MISSION IMPOSSIBLE**
  GBC Infogrames
- **SUPERCROSS 2000**
  GBC Acclaim
- **TUROK RAGE WARS**
  N64 Acclaim
- **ULTIMATE FOOTBALL**
  N64 Acclaim
- **LOONEY TUNES**
  GBC Infogrames



- **WORMS ARMAGEDDON**
  N64 Infogrames
- **ARMORINES**
  N64 Acclaim
- **NBA JAM 2000**
  N64 Acclaim
- **SOUTH PARK LUV SHACK**
  N64 Acclaim
- **SOUTH PARK RALLY**
  N64 Acclaim
- **MAGICAL TETRIS CHALLENGE**
  GBC Activision
- **NIGHTMARE CREATURES 2**
  N64 Activision
- **SPACE INVADERS**
  N64 Activision
- **RUMBLE BOXING**
  N64 Infogrames
- **DESTRUCTION DERBY 64**
  N64 THQ
- **MICROMACHINES V3**
  GBC THQ
- **NUCLEAR STRIKE 64**
  N64 THQ
- **ROAD RASH 64**
  N64 THQ
- **TIGER WOODS GOLF**
  GBC THQ
- **WWF WRESTLING**
  N64 THQ
- **EARTHWORM JIM 3D**
  GBC Virgin
- **BILLARES**
  GBC Virgin
- **STARCRAFT**
  N64 Nintendo
- **RIDGE RACER 64**
  N64 Nintendo



- **DONKEY KONG 64**
  N64 Nintendo
- **LA BELLA Y LA BESTIA**
  GBC Nintendo
- **MICKEY´S TOON RACING**
  GBC Nintendo



- **CASPER**
  GBC Virgin
- **PERFECT DARK**
  N64 Nintendo
- **SUPER SMASH BROS**
  N64 Nintendo
- **GAME & WATCH GALLERY 3**
  GBC Nintendo
- **TAZ EXPRESS**
  N64 Infogrames



Nº 82 Septiembre

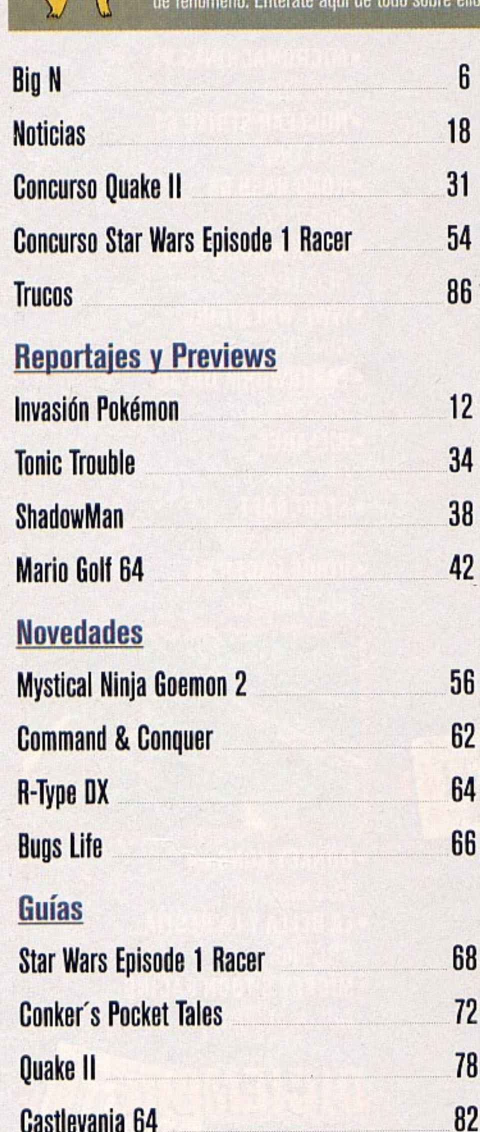
El tema del mes



Invasión Pokémon

Los Pokémon son los protagonistas de dos cartuchos de Game Boy que aterrizarán en breve en España y prometen arrasar, de la misma forma que han invadido Estados Unidos y Japón. Estas simpáticas criaturas están dando mucho juego en la portátil de Nintendo, y a juzgar por sus números (baten todo tipo de records), posición en listas de ventas y productos que se mueven a su alrededor, os aseguramos que ya han alcanzado la categoría de fenómeno. Entérate aquí de todo sobre ellos.

Pag. 12



Reportajes y Previews

Novedades

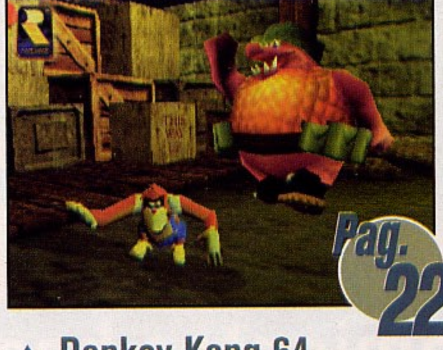
Guías

El imprescindible

Mystical Ninja Goemon 2

El héroe más carismático de Konami ataca de nuevo. Con la panda de siempre, y otra vez en el Japón medieval donde tan a gusto se encuentra el del pelo azul. Sin embargo, esta segunda parte estrena un montón de cambios. De momento en el sistema de juego, que ahora se nos va a por las plataformas.

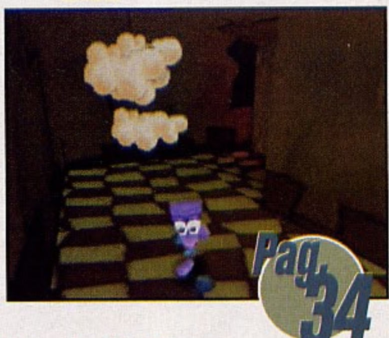
Pag. 56

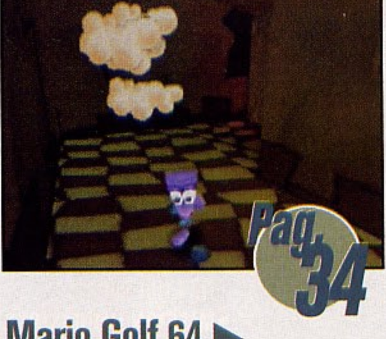


Pag. 22

▲ Donkey Kong 64

Es uno de los juegos más fuertes que se preparan para navidades. Viene avalado con el sello de Rare y los revolucionarios prodigios que ya ha mostrado la familia Kong en 16 y 8 bits. Su nuevo desafío es superar todo lo visto en Nintendo 64. Y tienen muchos argumentos.





Pag. 34

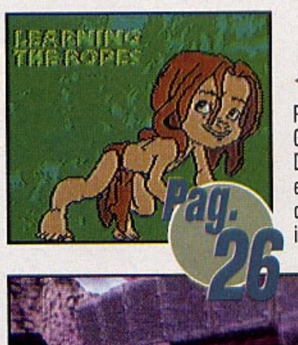
◀ Tonic Trouble

Es la portada de este mes y también uno de los cartuchos más originales que jugaréis en N64. Destacan el humor y simpatía de su protagonista.

Mario Golf 64 ▶

Mario, listo para arrasar de nuevo. Esta vez se ha colado en un espectacular campo de golf donde, con ayuda de los suyos, va a demostrarnos que también sabe darle a la bolita (es sin duda el héroe más completo de nuestra generación; lo hace todo y todo bien). En esta completa preview podréis enteraros qué novedades y sorpresas ofrecerá este especialísimo juego de golf. Un golf para todos los públicos.

Pag. 42



Pag. 26

◀ Tarzán

Primer contacto con la versión para Game Boy Color del próximo éxito de Disney. Ofrecemos las pantallas más espectaculares del cartucho, los datos que necesitáis, y lo acompañamos con imágenes de la peli de animación.



Pag. 78

▲ QUAKE II

La alternativa es clara: podéis jugar con vuestros medios a Quake II y fallar una y otra vez, o podéis consultar nuestra guía y avanzar sin problemas.



HOBBY PRESS

Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso, Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Javier Abad, Roberto Anguita, Héctor Domínguez, Jonathan Dómbriz, Rubén J. Navarro

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial: Mamen Perera
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992

Alta solicitada en OJD.
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

La Gran N se prepara para... ¡montar el show!

Nintendo se va a volcar como nunca en las dos importantísimas citas internacionales que se preparan para el verano. En el **Space World** japonés, que se celebrará en el mes de agosto, la gran N ya ha anunciado la presentación de la **secuela de Zelda, titulada finalmente «Zelda no Densetsu: Gaiden».** Según nuestras informaciones, el juego llegará en cartucho lo que desmiente los primeros rumores de su estreno en 64DD. Para esta máquina, el DD, también están previstos dos títulos: **«Kyojin no Doshin 1»** y **«Sim City 64».** En N64 se podrá jugar con **«Donkey Kong 64», «Super Mario RPG2»** y **«Kirby 64».** Y por la parte Game Boy, **Pokémon** al poder, con la irrupción de las nuevas ediciones **Gold & Silver.**

La siguiente cita es el **ECTS europeo,** que abrirá sus puertas a principios de **septiembre en Londres.** Nintendo aún no nos ha descubierto sus cartas para esta feria, pero nos ha llegado una información de Nintendo España en la que se nos avisa de que va a haber muchas sorpresas y noticias más que interesantes. ¿Algo de Dolphin? Por si las moscas, no nos lo perderemos...


KIRBY 64

Descubre la historia de Nintendo en "Game Over"



Los lectores norteamericanos devoran la última edición de **"Game Over. Press Start to Continue"**, obra cumbre de dos de los autores más prestigiosos de esta industria, **David Sheff y Andy Eddy.** En **494 páginas,** estos creadores desgranan la historia de la gran N ofreciendo una nueva vista de cómo la compañía japonesa llegó a dominar el mercado de los videojuegos. Las críticas han sido muy favorables, con frases como **"una lectura esencial para el que esté interesado en la industria del entretenimiento".**

"GAME OVER" AUN NO ESTA A LA VENTA EN ESPAÑA, PERO PODÉIS LOCALIZARLO EN INTERNET. WWW.AMAZON.COM.

Confirmado. Jet Force Gemini llegará traducido al castellano

No, el nombre del juego no lo van a traducir. Seguirá siendo Jet Force Gemini y no la Fuerza Gemini del Jet, u lo que sea. En fin, que la buena nueva es que **Nintendo España ha confirmado que los textos de pantalla del juego de RARE estarán en castellano.** De hecho ya hay un equipo trabajando en las oficinas de la gran N. De momento no hay nada sobre doblaje, aunque sí especulaciones varias sobre la posibilidad de que los otros "grandes" de Rare, «DK64» y «Perfect Dark», lleguen también traducidos. ***"Vamos a hacer un enorme esfuerzo porque los juegos más fuertes de Nintendo 64 para este año aparezcan traducidos"***, ha declarado un responsable de Nintendo España.

Ya en marcha el Concurso Re-Volt



Entre los días **23 de agosto y 25 de septiembre, Acclaim y Centro Mail** ponen en marcha un megaconcurso para dar a conocer el último juego de la compañía inglesa: «Re-Volt». Sólo hace falta **pasarse por cualquier Centro Mail** (ya hay más de 70) **y participar en la carrera** (allí os darán las bases). Los vencedores de cada centro tendrán como **premios juegos de «Re-Volt», camisetas y modelos a escala** de coches radiocontrol con todo el equipamiento necesario para competir.

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	7	11. Tetris DX	10	8
2. Super Mario Bros. DX	=	3	12. Super Mario Land 3	11	3
3. WarioLand 2	=	7	13. Lucky Luke	12	5
4. V-Rally GBC	=	6	14. Donkey Kong Land 2	13	3
5. Conker´s Pocket Tales	=	2	15. Bust A Move 4	=	2
6. R-Type DX	N	1	16. F-1 WGP	14	2
7. Turok 2	6	10	17. ISS 99	=	4
8. Game & Watch Gallery 2	7	7	18. Shadowgate Classics	16	5
9. All Star Tennis 99	8	2	19. Hollywood Pinball	=	3
10. Bugs & Lola Bunny	9	9	20. Sylvester & Tweety	=	3

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	9	11. F-1 World Grand Prix	12	12
2. Star Wars Episode 1 Racer	4	3	12. Super Mario 64	14	31
3. Turok 2	2	11	13. Rogue Squadron	15	8
4. Quake II	3	2	14. FIFA 99	16	7
5. F-1 World Grand Prix II	=	2	15. Castlevania 64	18	6
6. Beetle Adventure Racing	=	5	16. NBA Jam 99	19	9
7. GoldenEye 007	=	23	17. Goemon 2	N	1
8. Mario Kart 64	=	3	18. Mario Party	17	5
9. V-Rally 99	10	10	19. Wave Race 64	N	1
10. Banjo-Kazooie	11	13	20. ISS 98	=	12

Ponga un *Ferrari* en su consola

Guillemot, compañía líder en el terreno de los periféricos, ha anunciado la firma de un **acuerdo con Ferrari**, según el cual ambos trabajarán juntos en el diseño de futuros accesorios para disfrutar a tope de los juegos de carreras. La primera perla ya casi la tenemos aquí. Es un volante excepcional, de nombre **Ferrari Shock2 Racing Wheel**, con el que podremos pisar a fondo y tomar las curvas más rápidas en N64. El precio recomendado es de **9.990 ptas** (IVA incluido) y estará a la venta a partir de **septiembre.** Guillemot promete la experiencia más realista a los mandos de un volante...

Los más vendidos

EN ESPAÑA



NINTENDO 64
1. Castlevania 64
2. Quake II
3. Star Wars Episode 1 Racer
4. F-1 World Grand Prix II
5. Goldeneye 007 (Players Choice)
6. Mario Kart 64 (Players Choice)
7. All Star Tennis 99
8. Legend of Zelda: Ocarina of Time
9. F-1 WGP (Players Choice)
10. V-Rally 99

GAME BOY
1. ISS 99 (Color)
2. Super Mario Bros DX (Color)
3. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Color)
4. WarioLand 2 (Color)
5. The Legend of Zelda DX (Color)
6. Bugs & Lola Bunny (Color)
7. Sylvester & Tweety (Color)
8. V-Rally (Color)
9. Super Mario Land 3
10. Donkey Kong Land

Fuente: Centro Mail. Datos mes de julio

EN INGLATERRA

NINTENDO 64
1. Star Wars Episode 1 Racer
2. Quake II
3. F-1 World Grand Prix II
4. Legend of Zelda: Ocarina of Time
5. Star Wars: Rogue Squadron
6. Mario Kart 64
7. V-Rally 99
8. F-1 WGP
9. FIFA 99
10. All Star Tennis 99



GAME BOY
1. Super Mario Bros DX (Color)
2. A Bugs Life (Color)
3. Rugrats (Color)
4. Legend of Zelda DX (Color)
5. Conker´s Pocket Tales (Color)
6. Tetris DX (Color)
7. V-Rally (Color)
8. WarioLand 2 (Color)
9. Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Color)
10. Bugs & Lola Bunny (Color)

Fuente: CTW. Datos 10 de julio

Ocurre que...

En Japón...

Square piensa en Dolphin

En una conferencia de prensa celebrada en Japón, el **presidente de Square, Tomoyuki Takechi** manifestó estar "muy ilusionado con la industria del videojuego, especialmente **tras el anuncio de la Dolphin en el último E3**". Las palabras de Takechi han corrido como un reguero de pólvora por los medios, creando especulaciones de todo tipo. Algunos afirman que Square está muy receptiva a los planes de Nintendo, y que bien podría encaminar sus pasos hacia esta máquina.

En USA...

Material "pirata" de Pokémon

La fiebre Pokémon está por las nubes en USA, y el fenómeno está arrastrando un sinfín de **copias "piratas"**, tanto de los juegos como de los cachivaches con licencia Pokémon. Nintendo estima que **cada año se venden objetos falsificados por valor de 1 millón de dólares en Norteamérica.** La última redada llevada a cabo en varias ciudades de Estados Unidos y Canadá contra este material ha descubierto figuras, muñecos y otros objetos por valor de **250.000 dólares, según recoge el Investor´s Daily Business.**

En UK...

"Funtography Pack"

Game Boy recibe un empujoncito en tierras británicas. THE, distribuidor de Nintendo en UK, ha lanzado el "Funtography Pack", que consiste en una **Game Boy Pocket + Game Boy Camera, por el sugerente precio de 50 libras** (menos de 13.000 pesetas).

Point-center, tu punto de encuentro



Point Center, el primer centro de ocio del país, dedicado a informática, videojuegos y Wargames ya ha abierto sus puertas en Madrid. Aquí vais a encontrar las últimas novedades para vuestra consola, tableros para pintar figuras y más de 30 ordenadores en red. Point Center está en la **Calle General Díaz Porlier, número 93.**

Nintendo con orejas

Por Javier Mari (Conde de Playa)

La Gran N también tiene vacaciones. Lo cierto es que las tiene durante todo el año, pero el verano invita a viajar, y así fue cómo se ha llegado hasta Japón (a nado, porque no tiene un duro) para encontrar a sus padres genéticos. Paseando por el centro de Tokyo hace gala de sus sonados métodos de búsqueda...

Gran N. (a voz en grito).¡Papáaa! ¡Mamáaaaa! ¡Dónde estáaaais! ¡Soy vuestro hijo, el raroooo!

Transeúnte. (agarrando emocionada un codo de la Gran N). ¿Sí?, ¿de verdad eres mi pequeño Komunamoto, el que salió corriendo del hospital nada más nacer? Yo, yo soy tu madre. Ven conmigo, que tu hermana de 18 años con atractivo uniforme colegial quiere conocerte.

Gran N. (con un ojo muy abierto). Pues nada... ermm... ¡Oh, mamá, qué alegría encontrarte! ¡Vayamos a conocer a Gwendoline!

Mamá. (sorprendida). No, no, ahora se llama Pascual, se cambió el nombre ayer.

Ambos corrieron por las calles de Tokyo hasta el centro comercial donde Pascual trabajaba. Cuando llegaron, tuvieron que hacer cola para entrar. Tras media hora de espera...

Mamá. ¿Echo más agua?

Gran N. No, no, creo que ya tenemos bastante cola. A ver si con un cubo entero nos dejan entrar. Desde luego, tenéis unas costumbres más raras por aquí...

Ofrecieron el cubo de engrudo al guarda, quien, tras vaciarlo contra la pared y comenzar a pegar un horroroso papel pintado, les hizo un hosco gesto para que entrasen.

Mamá. ¡Pequeña Gwendol... Pascual! ¡Aquí está tu hermano desaparecido, Komunamoto!

Pascual. Espera, que estoy con un cliente muy importante.

Gran N. ¡Mi madre, per...

Mamá. Sí, dime, mi hijo.

Gran N. Calla, leches. Repito. ¡Mi madre, pero si es Miyamoto!

Miyamoto. ...y treinta metros más de este estampado a flores, que quedará muy bien en la azotea del "peazomansión" donde vivo.

Gran N. (acercándose temerosa). Do... Don Miyamoto, le tiendo mi autógrafo y le pido la mano... quiero decir, todas las noches le enchufo en mi Nintendo cuarenta y seis y...

Miyamoto. (poniéndole una mano en la N). ¡Hombre! Contigo quería yo hablar. ¿Cómo es posible que meta el cartucho de Mario y no aparezca el bigotes por ningún lado? Y lo mismo con Zelda y Racer. ¿Dónde se han metido?

Gran N. Pues, creo que se han ido todos a veranear a La Manga del Mal Menor.

Miyamoto. ¡Ah! O sea, que lo sabías y no lo has impedido. Ahora mismo vas al sitio ése, y los metes en vereda, o te arranco las orejas.

Mamá. ¿Dónde vas corriendo, Komunamoto?

Gran N. (corriendo orejas al viento). ¡Queeeee... ¡ME HAGO PIPI!



Pedro Ample Rodríguez
(Madrid)

Estooo... ¿Qué tal las notas, Pedro? Suponemos que no muy allá, porque si vas por ahí amilanando profesores de Física con una espada de madera rota... y al de música qué, ¿le has tocado el tema principal de la de la Guerra de las Galaxias con la ocarina oxidada? Es broma, claro, pero es que el dibujo de Pedro pone de buen humor a cualquiera. En Física no sabemos, pero en dibujo tienes ¡¡un mando!!



Iván Pulido
(Las Palmas)

Antonio Cantos Comino
(Córdoba)

Carlos Carro Troche
(Pontevedra)



Eduardo Fernández
(A Coruña)

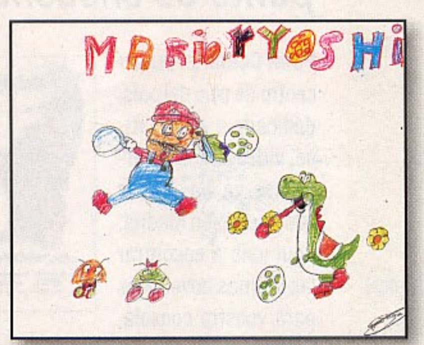


Alejandro Goenaga
(Guipúzcoa)

Los más pequeños



Guillermo Lázaro
(Valencia, 8 años)



Arrate Rama Martínez
(Bilbao, 8 años)



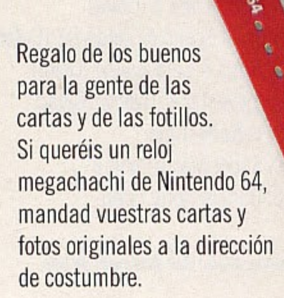
Marta Pérez
(Barcelona, 9 años)



Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

a veces llegan cartas...

A LO GÜENOS DIAS.

YO ESCRIVÍA PA DECIRLE A USTÉ QUE TOY EN ER CANPO, Y ME COMPRAO UNA N64. PERO CLARO, COMO USTÉ COMPRENDERÁ, Y NO SE YO SI HABRÁ NOTAO, QUE SOY UNA MIAJICA RUSTICO, Y NÁ, QUE NO CONTROLO ER TIEMPO. SOLUCIÓ: U RELÓ. PO FAVÓ U RELÓ. SNIF!

POR DATA: QUIERO AUMENTAR MI CURTURA.

FIRMAO:
ER LISTO [illegible]

"Mú curtas"
J. Antonio Jiménez
(Murcia)

Hola: (Hola Big N, redacción, Miyamoto, etc):

Ehh...¡¿Hola? ¡Hola!. No sé que decir. Bueno sí, ¡hola!. Ehhh...¿¡Sí!? Buenoo... Me llamo Miguel... y... bueno, no sé que decir...; ehhh... ¡Tengo un gato! (aunque no tiene nada que ver), ehh...(¡OEH, OEH, OEH!) Tengo 14 años, ehh..., ¡Sí!, buenooo... ¡no!, ehh..., ¡no sé!; ¡Ah! No sé si os lo he dicho pero tengo un gato. Ehh, sí..., bueno... ¡Ah! Publicazme ese peazo dibujo que me he currao, yo le llamaría "la gran tentación" o "el paraíso 64".
P.D = Tengo un gato.
P.D2 = El gato se llama Milú
P.D.3 = Aunque Milú sea nombre de perro
P.D.4 = Bueno sí, tengo el gato con collar.
P.D.5 = Yo escribo con pluma y con el gato.
P.D.6 = El gato es otro diferente a la que aparece en una foto del Nº 60.
P.D.7 = Soy de Burgos y tengo un gato

Tikimóvil

Con gato
Miguel Paredes
(Burgos)

y a veces hasta fotos



Borja Angosto Rubio
(Cartagena)



Mariano Balabanian
(Logroño)



David y Nachete Ameiros
(A Coruña)



El gato de Daniel Cabrera
(Granada)

El rincón del artista



Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



Miguel Angel Devesa
(Alicante)

Sara Benedicto
(Tarragona)



Manuel Gómez
(Huelva)



¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!

"Juegos & Cía", una nueva revista para una nueva generación

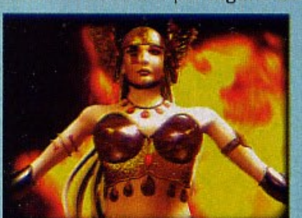
Hobby Press acaba de lanzar una nueva revista de videojuegos. Con la cabecera de **Juegos & Cía,** esta nueva publicación hablará de juegos para todas las plataformas y abordará, además, otras temas de interés para los chavales a los que va dirigida esta nueva revista.



Con un precio de portada de **350 pesetas** (vaya, que no os podréis resistir), **y periodicidad mensual,** Juegos & Cía se suma a la larga lista de publicaciones de videojuegos en las que Hobby Press es especialista.

Los juegos que vienen

Quieres conocer antes que nadie los juegos que van a aterrizar en España en breve?, ¿te gustaría probarlos antes de decidirte por alguno de ellos? Pues aquí tienes tu oportunidad, porque en la revista Netmaní@ verás una completa selección de las páginas **Web de las mejores compañías de juegos,** para que disfrutes de lo último antes de verlo en las tiendas.



netmaní@

Este mes, apúntate a la Starwarsmanía

Los incondicionales de Star Wars están de enhorabuena. En el número de **septiembre de Micromanía** podrán disfrutar un CD Rom con las **demos jugables** para PC, en castellano, de los dos **juegos del Episodio 1.** Y además, en las páginas de la revista, la solución completa de la aventura **La Amenaza Fantasma.**

Junto a la revista, podréis encontrar **El pequeño Libro de los grandes Trucos,** con una selección de soluciones, guías rápidas y trucos para los grandes juegos del momento. En el número 56 (septiembre), todas las claves para llegar al final de **Lands of Lore III, Unreal Mission Pack 1, Myth II...**

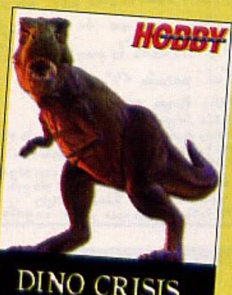


Hobby Consolas, en septiembre, viene cargada de sorpresas

Además del **vídeo de Dragon Ball GT** con los episodios 5 y 6, en el próximo número de Hobby Consolas encontraréis dos sensacionales regalos: un **transfer** del juego más esperado de Capcom, **Dino Crisis,** con el que podréis adornar vuestras camisetas, y... **¡¡¡un póster a tamaño natural de la nueva Lara Croft!!**

Y, por supuesto, Hobby Consolas os ofrece toda la actualidad del mundo de las consolas, con dos temas superdestacados: un **reportaje exclusivo de Tomb Raider IV,** con todo lo que necesitáis saber sobre el nuevo juego de Lara, y un suculento dossier sobre **Dreamcast,** la ya inminente nueva consola de Sega.





Menudos regalos te esperan en el próximo Hobby Consolas. Un transfer de Dino Crisis para tu camiseta, un póster a tamaño natural de la nueva Lara Croft...

HOBBY CONSOLAS

Todo sobre el 2000

En el **número 83** de la revista **PCmanía,** el 2000 es el protagonista. Porque publican una completa guía de trucos sobre la última suite de Microsoft, **Office 2000,** que sin duda aprovecharán los usuarios de PC. Además, explican todo lo que se debe saber acerca del llamado **"Efecto 2000",** para evitar ser sorprendidos en el cambio del milenio. Por último, encontraréis analizados los últimos productos de software y hardware para PC.





Lo mejor para PlayStation

Este mes, la revista PlayManía ofrece un suplemento especial con **32 fichas** de los juegos más importantes del momento para PlayStation. Estas fichas, que pueden guardarse en la caja original del juego, incluyen un montón de **trucos y estrategias** de cada juego.

En el interior de la revista encontraréis guías completas para **Crash Bandicoot 3 y Ape Escape,** así como la colección más divertida de trucos y curiosidades sobre **Metal Gear Solid.** No faltarán las reviews de los juegos más actuales, reportajes sobre futuros lanzamientos y las secciones habituales: comparativas, pasatiempos, periféricos... Y todo por **395 pesetas.**

Play
SUPLEMENTO GRATUITO
CLAVES, PASSWORDS...
32 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS







Así son las fichas que te regala Playmanía este mes.Por un lado, la carátula y por otro, todos los trucos y estrategias para cada juego.



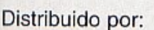
Una pequeña estrella que hará grande tu Game Boy™













www.infogrames.com





www.hormigaz-game.com

Nintendo prepara la invasión Pokémon

Descubrimos todas las claves del fenómeno del videojueg

• Cómo nació • Porqué ha vendido más de 14 millones de cartuchos en Japón • Qué

Los Pokémon se acercan a España y llegan dispuestos a batir todos los records. Nada que no les sea familiar, desde luego. Su presentación estelar será en octubre. Nintendo lanzará las versiones Roja y Azul para Game Boy, con los textos traducidos al castellano. Luego vendrá la serie de televisión. Y enseguida, sin apenas darnos cuenta, estaremos rodeados de productos Pokémon: juguetes electrónicos, muñecos, cartas... Será una invasión en toda regla. Pero antes de caer rendidos a sus pies, echad un ojo a este imprescindible reportaje que hemos preparado para conocer a fondo cómo es la filosofía Pokémon y empaparos de ella.

Pokémon Rojo & Azul: Los juegos

Ash es el personaje principal de ambas versiones y también de la serie de televisión. En el juego le ayudamos a convertirse en el "Mejor entrenador de Pokémon del mundo", lo que significa encontrar, atrapar y entrenar a estas criaturas, proporcionándoles "experiencia de lucha". Cuando sean lo bastante fuertes, podremos enfrentarlas contra los Pokémon de otros entrenadores. A continuación tenéis una completa descripción con todos los detalles del juego, junto a las primeras pantallas que salen a la luz con los textos en castellano.

Pokémon es una mezcla perfectamente estudiada entre **aventura, RPG, cría de mascotas virtuales, lucha, colección e intercambio.** Entre las dos versiones hay **150 pokémon diferentes, a razón de 139 criaturas en cada cartucho.** Los pokémon están agrupados en **15 especies.** Los hay de fuego, de agua, eléctricos, de hielo, psíquicos, y cada uno tiene sus peculiaridades. Pueden utilizar cuatro formas de ataque, aunque existen más a nuestra disposición. No obstante, cuando aprendemos un quinto modo tenemos que deshacernos de una habilidad anterior. Esto hace que los **Pokémon de cada jugador sean diferentes,** incluso aunque se trate del mismo. Las diferencias se acentúan a medida que ganan batallas. **Evolucionan (llegan a cambiar de aspecto físico), obtienen puntos de experiencia y nuevas habilidades.**

Las luchas se plantean por turnos, con los jugadores alternándose en el ataque, y los daños se calculan y aplican hasta que el Pokémon de cada oponente es derrotado. El elemento estratégico es muy importante en las batallas. Hay que elegir con qué Pokémon nos enfrentaremos a cada contrincante, y si es necesario cambiarle en mitad de una refriega por otro que esté en condiciones de ganar.

Empezamos el juego con un Pokémon al que debemos criar y entrenar. Cuando tenga el nivel adecuado, le utilizaremos para debilitar y capturar a otras criaturas que incluiremos en nuestra colección. El **Pokédex** es el álbum donde iremos metiendo todos los Pokémon que capturemos o intercambiemos. Puedes elegir el Pokémon que quieras de este álbum, que mostrará a los Pokémon en orden de aparición. **Cada Pokémon tiene un número de especie único.** Por ejemplo, **Pikachu es la especie nº25.**

Coleccionando Pokémon

Durante nuestro recorrido por el mundo Pokémon podremos visitar tiendas, como en cualquier RPG. Por ejemplo, en el **mercado Pokémon compraremos objetos** para la batalla (pociones mágicas...). Y en el **Centro Pokémon** recuperaremos la salud de nuestras criaturas y, esto es lo importante, **negociaremos intercambios variados con un segundo jugador.** Veamos, a través del **Link cable** conectamos dos Game Boy y ponemos a nuestros Pokémon a luchar... o a negociar. Para ambas cosas hay que dirigirse al centro y, o bien cambiar un bicho por otro y ya está, o ponerlos a cascarse y que gane el mejor. Asíes la esencia Pokémon: **coleccionar, desarrollar, luchar...**









en España

más importante de la historia

ókémon y cómo se juega • Cuántos títulos Pokémon existen...

Pokémon Rojo & Azul: La historia

Una idea simple, que empezó de la forma más simple que os podáis imaginar y que ha terminado por convertirse en un fenómeno de dimensiones increíbles. Pokémon ha arrasado Japón, está haciendo lo propio en USA y se va a merendar Europa con patatas. Eso ni lo dudéis...

Lo que decíamos, Pokémon no era ningún proyecto del prestigioso departamento EAD de Nintendo, ni tampoco fue supervisado por ninguna "cabeza" importante de la casa. El juego lo idearon y desarrollaron dos firmas virtualmente desconocidas para todo el mundo: **GAME FREAKS Inc. y Creatures Inc.**

La idea era hacer **algo divertido y muy refrescante**, que enganchara con facilidad. El escenario sería un **mundo ficticio poblado por unas criaturas fantásticas** que los jugadores deberían **encontrar, enfrentarlos unos a otros y coleccionar**. La máquina perfecta para llevar a cabo la idea era desde luego la Game Boy, primero porque se puede llevar a todas partes, segundo por su gran aceptación entre el público japonés, y por fin por la **capacidad de intercambio de datos**, algo fundamental en este juego.

Pokémon en Japón

Los dos primeros Pokémon **(Rojo y Verde)** aterrizaron en Japón a **principios de 1996**, y su lanzamiento superó las expectativas más optimistas. La versión Roja es la misma que salió en USA y pronto saldrá aquí, mientras que la Verde corresponde a nuestra Azul.

En **1997 ya se habían vendido casi 4 millones** de cartuchos de ambas versiones, y ese mismo año se anunció la tercera entrega **(Azul, exclusiva para Japón)** que se vendió únicamente bajo pedido.

Pokémon en Estados Unidos

El fenómeno se inició en el **otoño de 1998**. Enseguida llegó la conmoción. Pokémon volvió a batir todos los records posibles: fue el cartucho que se vendió más rápidamente en todos los sistemas, lideró los tops de ventas durante seis meses y un total de casi **tres millones de cartuchos** han salido de la factoría Nintendo hasta el momento.

La fiebre no ha dejado de subir desde entonces. Por lo que se refiere a los juegos, el filón ha pasado a N64 y Game Boy Color, donde Pokémon se estrenará con atractivas fórmulas de juego: desde un safari virtual a un pinball. Todo un mundo por descubrir, que también os desvelamos aquí.

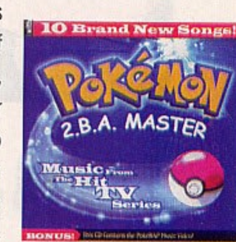




Así serán las carátulas de ambos juegos, con los textos traducidos, por supuesto. Arriba pondrá "Pokémon Hazte con todos", y abajo se podrá leer Edición Roja y Edición Azul. Empezad a familiarizaros con la imagen.

¿Has oído ya el nuevo PokéRAP?

En plan Backstreet Boys, los Pokémon ya tienen un **CD con las mejores músicas de la serie de Televisión.** La banda sonora en cuestión ha salido a la venta en Estados Unidos este mes de junio, en un CD titulado **"Pokémon 2.B.A Master"**. Incluye el escuchadísimo (por allí) PokéRAP y **diez nuevas canciones** (contemas como What Kind of Pokémon are you?, Misty's Song, Together Forever...). El estilo es **techno-light**, en plan "Aqua" (seguro que habéis escuchado algo de esta gente). Los "críticos" opinan que hay unos cuantos temas bastante interesantes, aunque seguro que una de las cosas más atractivas del CD es que viene de serie con un cupón de descuento de 15$ para comprar una Game Boy (promoción sólo para USA, recuerda).



Si quieres más información sobre este CD, puedes conectarte a esta dirección de Internet: **kochint.com/pokemon.html.** Incluso podrás oír algunas cancioncillas.

125 Electabuzz

Pokémon eléctrico.
1,1 m / 30 Kg

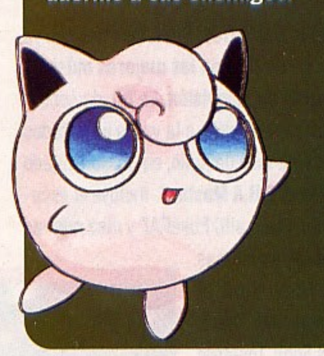
Suelen encontrarse cerca de centrales eléctricas. Su presencia puede provocar importantes apagones.



039 Jigglypuff

Pokémon globo.
0,5 m / 5,5 Kg

Cuando sus enormes ojos se encienden, entona una misteriosa melodía que duerme a sus enemigos.





El profesor Oak es el encargado de aconsejar a Ash, el protagonista del cartucho. Cada cierto tiempo nos informará sobre nuevos Pokémon.

034 Nidoking

Pokémon venenoso.
1,4 m / 62 Kg

Durante la batalla usa su poderosa cola para golpear a sus enemigos, aprisionarlos y romper sus huesos. Es la tercera evolución de Nidoran Macho.



Trading Cards

Alguien ha probado los juegos de cartas de Wizards of the Coast?, ¿conocéis el sistema de juego? Pues es el mismo que utilizan las cartas de Pokémon (de hecho, son **Wizards of the Coast** quienes las editan).

Con un mazo de cartas, algo de suerte y mucha cabeza, se pueden ganar batallas campales contra uno o más jugadores que suelen alargarse horas y horas si los contendientes tienen buenas criaturas. Y, ¿qué criaturas contienen esos mazos? Obviamente, los Pokémon. Pero sólo unos pocos, ya que, si los quieres conseguir todos tendrás que ir agrandando tu mazo con los **sobres de cartas al azar, que también se venden como churros en el planeta USA.**



No creáis que es un juego para tíos raros. Aparte de las evidentes cifras de ventas, este juego de estrategia/rol ha provocado la creación del **Pokémon Trainer Tour Event.** Estas fiestas, llamadas **Pokémon Party Event,** montan una especie de circo dedicado exclusivamente al fenómeno Pokémon, y a ellas acuden los jugadores con sus mazos más destructores para disfrutar de unas horas de



combates a la más alta escala. Se celebran periódicamente y van recorriendo el territorio americano por ciudades como Minneapolis, Houston, Dallas, New York, Chicago, Detroit, Cleveland, Baltimore... Sirva de ejemplo el Pokémon Party celebrado en **Miami, al que acudieron más de 5.000 personas,** y del cual podéis ver curiosas imágenes en este recuadro.





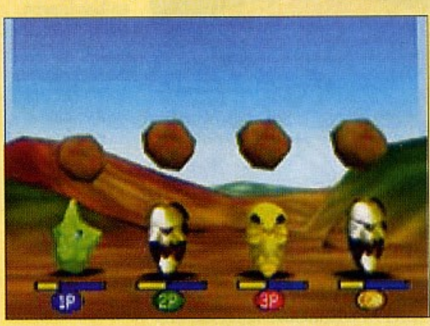
Pokémon Stadium

Es un juego para Nintendo 64, que utiliza el **Transfer Pak** (periférico que transfiere datos entre el cartucho de GB y la N64) para recoger la información de los Pokémon que hayamos conseguido en la portátil. Insertas tu cartucho de GB en el Transfer, enciendes la consola, y juegas combates en maravillosas 3D.

Incluye varios modos de juego, pero entre ellos destaca la posibilidad de **batallas a cuatro jugadores,** con hasta **¡doce Pokémon!** (tres por jugador) luchando simultáneamente. Una maravilla para los fans, que sólo ha salido en Japón, y cuya segunda entrega, **«Pokémon Stadium 2»,** disfrutaremos en España a lo largo del **2.000.**







Este cartucho ofrece la posibilidad de ver a tus Pokémon en 3D, además de permitir a 4 jugadores luchar entre ellos y disfrutar de pequeños minijuegos.

Pokémon Center

Cuando la fiebre por un producto se apodera de un país entero, surgen fenómenos como los Pokémon Center. ¿Que de qué hablamos? Este es el nombre que se le da en el juego original a los "hospitales" donde podemos curar nuestros Pokémon. Los japoneses lo han hecho realidad (a medias, porque no existen Pokémon reales... o eso creemos) levantando un **Pokémon Center en Osaka y otro en Tokyo.** En realidad se parecen más a las tiendas que veremos en los cartuchos de GB, pero en versión "híper". En estos Center podemos **adquirir todo tipo de productos** que tengan algo que ver con el fenómeno Pokémon.







001 Bulbasaur

Pokémon planta.
0,7 m / 6,9 Kg

Una semilla de procedencia desconocida fue insertada en su espalda el mismo día de su nacimiento. La planta va agrandándose, adaptán al crecimiento de este Pokémon.



Pokémon Snap

Ya está disponible en Japón este juego único, genuino e incomparable para Nintendo 64., que nos llevará de viaje a **Pokémon Island,** un parque natural donde podremos ver a las **150 especies en su hábitat** y con comportamiento salvaje. Nuestro cometido será **hacer las mejores fotos para el álbum,** y para ello tendremos que convencer a cada Pokémon para que nos brinde su mejor pose a la hora de disparar. Y es que sólo **podremos avanzar si la calidad de nuestras fotos es la requerida,** así que habrá que esforzarse en el manejo de la cámara. El entorno será totalmente 3D, con Pokémon poligonales y una cámara que podremos mover a nuestro antojo por tierra, mar y aire.

Lo más curioso de todo esto es que se está pensando en la posibilidad de imprimir en pegatinas nuestras mejores fotos. Algo hay sobre esto, pero ya os lo confirmaremos...







Pokémon Yellow Pikachu Edition

Agarraos que hay más Pokémon para Game Boy en el horizonte. La "Yellow Version" está prevista para septiembre en Estados Unidos, justo después del aterrizaje multitudinario de «Pokémon Pinball».

Nintendo explica que este cartucho está diseñado específicamente para los **fans acérrimos de Pikachu,** el Pokémon eléctrico de color amarillo favorito de todo el mundo. Será porque, entre otras razones, podremos **elegirlo como nuestra primera criatura,** seguirá a nuestro personaje a lo largo de toda la aventura, y en cualquier momento podremos disfrutar con sus simpáticas animaciones y sonidos.

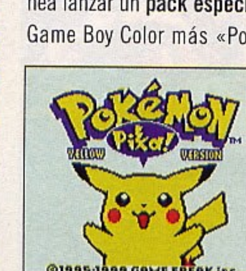
En esencia **la jugabilidad será la misma que la de las versiones anteriores.** Las diferencias principales serán que descubriremos niveles diferentes, que aparecerán **dos nuevos personajes humanos** (Jesse y James, del Team Rocket) y que, ¡tomad nota de esto!, podremos crear nuestras propias pegatinas de Pokémon utilizando la Game Boy Printer.

Para redondear el pastel, Nintendo planea lanzar un **pack especial** compuesto de Game Boy Color más «Pokémon Yellow».



Pero ojo, no una Game Boy Color cualquiera, sino una **Pokémon Game Boy Color,** de color amarillo Pikachu y con la criaturita en la carcasa. ¿La veremos por aquí? La máquina no sé, el juego en el **2000.**









022 Fearow

Pokémon volador.
1,2 m / 38 Kg

Gracias a sus enormes y magníficas alas, puede mantenerse durante mucho tiempo en las alturas sin necesidad de posarse para descansar.

El curioso mundo de Pokémon

▶**¿Sabías que a Japón se la conoce como la Isla Pokémon?** Y es que es difícil caminar por las calles de Tokio sin encontrarte una tienda donde vendan objetos Pokémon, gente jugando con sus cartuchos mientras camina hacia el trabajo y chavales luciendo su parafernalia Pokémon.



▶**Una línea aérea japonesa** ha puesto en marcha el avión Pokémon, un Jumbo 747 decorado con estas simpáticas criaturas.

▶**Los Pokémon tienen su propio manual de estilo que hay que seguir a rajatabla.** Incluye cosas tan curiosas como que los pokémon no tienen plural (no se puede decir Pokémones), ninguno de los monstruitos tiene sexo (excepto dos de ellos), la é de Pokémon siempre debe aparecer acentuada (también en los términos que aparezcan en el juego como Pokédex, Pokéball)...

▶**Los nombres de los Pokémon son su forma de hablar:** Pikachu dice "Pi", "Pika" "Chu", "Pikachu".

▶**Los Pokémon no hablan ningún idioma en concreto:** ni inglés, ni español...

▶**El muñeco más vendido** en Japón en 1997 fue Pikachu, el Pokémon amarillo.

▶**Los vídeos de los capítulos** de la serie, producidos por Pioneer, han entrado en la lista de los 10 más vendidos en USA.

▶**En su tercera semana de emisión,** Pokémon batió la audiencia más alta de la historia del canal televisivo americano WB Kids Network.

▶**Los chavales americanos venden sus Pokémon** a otros niños a través del Game Boy Link Cable. Por 5 dólares tienes la especie que te falta...

▶**Para aumentar el interés por los juguetes** Pokémon, las tiendas usan una curiosa estrategia que consiste en retirar del mercado algunas figuras. La jugada está en anunciar con la suficiente antelación la fecha de retirada pero sin indicar de qué juguete se tratará (para crear emoción).

Gotta Catch 'Em All
FIRST POKéMON™ TOY TO BE RETIRED APRIL 27TH AT 6PM EDT

▶**El libro "The official Pokémon Handbook",** escrito por María S. Barbo, ocupa el puesto 21 en la lista de libros más vendidos que publica USA Today. Para terminar de empaparse con una buena lectura.

Los increíbles números de Pokémon

▶Hay **2 millones** de lectores que siguen los comics de Pokémon en Japón.
▶Más de **1 millón** de copias vendidas del CD con la banda sonora de la serie de TV.
▶**100 millones** de unidades vendidas del juego de cartas de Wizards of the Coast.
▶**Más de 600 productos** diferentes utilizan la imagen de Pokémon. Fabricantes tan importantes como Hasbro, Tiger Electronics o Wizard of the Coast han diseñado líneas de muñecos, juguetes eléctricos y juegos de cartas...
▶Desde su lanzamiento en Japón se han vendido más de **14 millones** de juegos de Pokémon.
▶En Estados Unidos se ha alcanzado la cifra de **2,5 millones** de cartuchos vendidos desde septiembre de 1998.
▶**1 millón** de unidades de Pokémon Pikachu (el podómetro) se han vendido en USA.
▶Hay **150 especies** entre las dos versiones Roja y Azul de Game Boy, y **139** en cada cartucho.
▶Pikachu es la especie **número 25** y siempre que aparezca irá acompañado de este número.
▶El fenómeno Pokémon ha generado **5 billones de dólares** desde el momento de su aparición en Japón.
▶Pokémon Pinball ha vendido **262.000 cartuchos** en tan sólo 20 días. Nintendo América lo puso a la venta el 28 de junio.
▶La película de Pokémon ha sido la **cuarta más vista** en Japón durante 1998, según recoge un estudio de audiencias.

010 Caterpie

Pokémon oruga.
0,3 m / 2,9 Kg

Sus cortas patas están dotadas de ventosas que le permiten trepar por pendientes y paredes sin ningún esfuerzo. Puede evolucionar a Metapod y, más tarde, a Butterfree.



Pokémon Pikachu

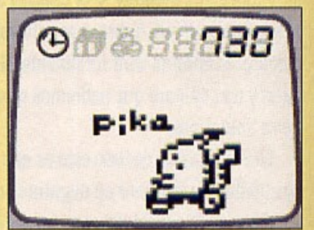
Sí, es una **mascota virtual tipo Tamagotchi,** pero además tiene función de reloj con alarma, y de... de **podómetro.** ¿Qué quiere decir eso? Significa que **cuenta los pasos de quien lo lleve encima.** La relación con el dueño será más o menos amistosa dependiendo del número de pasos que demos, ya que **Pikachu, un Pokémon de tipo eléctrico, se alimenta convirtiendo los pasos en Watios.** Cuantos más pasos des, más amigo serás de Pikachu. Además de obligar a pasear al dueño (decididamente, es una mascota) **Pikachu también se lava los dientes, se baña, juega contigo** (en divertidos minijuegos), lee, e incluso **monta en triciclo.** Esas actividades estarán determinadas por la hora del día, con lo cual habrá que estar encima de él para tenerlo bien cuidado.

Podremos adquirir nuestro Pokémon Pikachu en las tiendas españolas a partir de **Noviembre.**









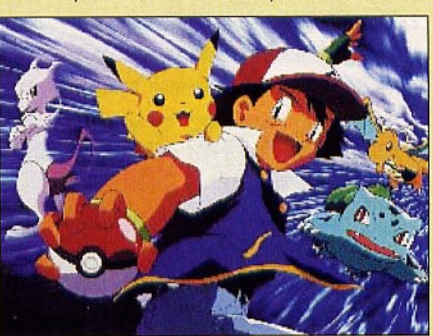
«Mewtwo Strikes Back», la primera peli de Pokémon

El 12 de noviembre se estrena en Estados Unidos. Y creedlo, es de las películas más esperadas. «Pokémon The Movie: Mewtwo Strikes Back» ha sido producida en Japón por la compañía Shogakukan y de su estreno en el país nipón el verano pasado sólo se pueden contar maravillas: llegó a ser el cuarto film más visto. Warner Bros. hará los honores de distribución en todo el mundo.

La película es una aventura épica que combina **personajes atractivos, mucha acción y animaciones espectaculares, con un guión que refuerza la idea de trabajo en equipo y cooperación.** Ash Ketchum, acompañado por sus amigos Misty, Brock y Pikachu (nuestro Pokémon cargado de electricidad), aspira a convertirse en el mejor entrenador de Pokémon del mundo. Pero el desafío no ha hecho más que comenzar, porque todo cobra una dimensión inesperada cuando **Mewtwo, un Pokémon creado por Bioingeniería,** desarrolla una raza de Super-Pokémon y prepara el escenario para la gran batalla final.

Los fans de Pokémon alucinarán con la aparición por primera vez en la historia de **Super-Pokémon,** y se relamerán cuando asistan al **estreno de cuatro nuevas criaturas** en el corto de 22 minutos («Pikachu´s Vacation») que se proyectará inmediatamente antes de la película.

En Japón andan también muy revueltos esperando el estreno de la que para ellos será segundo film. Su título, **«Pokémon Xploration Party: Revelation Lugia»,** donde por cierto está previsto el debut de nuevas criaturas. Nada de fechas, aún, para su exhibición en España.





004 Charmander

Pokémon de fuego.
0,6 m / 8,5 Kg

Habita lugares calurosos. Cuando llueve, le sale vapor de la cola.



Los nuevos Pokémon Gold & Silve

Son las **nuevas entregas para GameB Color** que saldrán este año en Jap Los rumores acerca de su salida se pis unos a otros en Internet: que si ya ha sali en Japón, que si ya hay una versión inglés... incluso se habla de un posi **Pokémon Platinum.** Pero lo único que sabe con seguridad es que las edicion **Gold & Silver serán presentados en Space World** que se celebrará durante mes de Agosto en Japón.

Estos dos nuevos cartuchos, diseñac para aprovechar al máximo las caracter ticas de Game Boy Color (se supone que rán compatibles con GB) ofrecerán nuev colores de carcasa y nuevos Pokémon p descubrir. Esto ya no es tan seguro, p suponemos que incluirán los que se pres ten en la película de animación.



Un éxito también en televisión

El argumento de la serie parte de lo que podemos vivir en el juego de Game Boy. **Ash, el protagonista humano que quiere convertirse en el mejor entrenador de Pokémon del mundo, se ocupa del cuidado de Pikachu.** Sus aventuras irán deparándoles enfrentamientos contra las 149 especies de Pokémon restantes, a la vez que conocerán a nuevos personajes humanos, como **Gary o el profesor Oak**, una eminencia en el estudio y crianza de Pokémon.

La serie de televisión también es una producción de la compañía Shogakukan. Como en el caso del juego, estos dibujos animados también han batido todo tipo de records.

La serie televisiva de Pokémon también está disfrutando de un éxito desorbitante. En su segunda semana de emisión en la **WB Kids**, la cadena de televisión por cable que tiene los derechos de la serie,le aupó al primer puesto de audiencia del bloque matinal para niños del Sábado, batiendo la audiencia más alta de la historia de este canal a la semana siguiente. Pero, si en USA ya es un pilar de la programación infantil (actualmente se emite en más de **90 canales**), también ocupa el primer puesto en programas para niños en Australia, Nueva Zelanda y Canadá. En Septiembre llegará a Europa, y a lo largo del otoño podremos disfrutar aquí de ella en alguno de los canales que se están disputando los derechos.

Además, **Viz Video y Pioneer** se han hecho cargo de la edición de la colección de **cintas de video y DVD** de esta misma serie, incluyendo cada una tres episodios. Nosotros ya hemos visto la primera cinta y... va a arrasar.



Será como una extensión del juego. Los personajes tienen un diseño muy manga y las escenas de batalla son excelentes.

Comics de Pokémon



En Japón ya llevan tiempo publicándose con un éxito arrasador. Tanto, que ya **son seis las publicaciones niponas que lo editan a la vez.** En la mayoría de ellas, la **historia es una reproducción en plan manga del argumento de la serie de la tele.** Pikachu continúa siendo entrenado por Ash, y le veremos capturando otros Pokémon como Pidgeotto y Metapod, que enfrentará cada dos por tres a nuevas criaturas.

Aparte de su contrastada calidad, estos cómic también ofrecen el humor japonés que todos buscamos en un manga. **Los bromazos de Pikachu a Ash son antológicos**, y las payasadas que suelta el humano a los otros humanos, como "la chica pelirroja" o el Team Rocket, tampoco se quedan atrás.

Viz Comics está preparando una nueva serie llamada **"Pokémon Adventures"** para Septiembre de este año, que tomará el argumento directamente de los cartuchos de GB. Pikachu no aparecerá en los primeros números, ya que Ash elegirá a Bulbasaur como su primer Pokémon, y los viajes por el mapa Pokémon respetarán el orden al que obligan los cartuchos Azul y Rojo. De nuevo recurrimos a Internet para que os enteréis de más cosas sobre este tema. Apuntad la dirección **www.pokemon.com.**

Pokémon Pinball

Este cartucho para Game Boy Color (compatible GB) es un pinball de una impresionante calidad, de un estilo parecido a «Kirby's Pinball Land». Elegiremos entre las mesas Azul y Roja, donde encontraremos **los mismos Pokémon** que en los cartuchos GB. Cuando cumplamos ciertas condiciones, podremos **cazar un Pokémon y entrenarlo recogiendo puntos de experiencia por los recovecos de cada mesa.**





Pero lo más impresionante de este pinball será el **Rumble.** Con cada golpeo de la bola notaremos un pequeño temblor que se reproducirá con inesperada fuerza cuando **Pikachu la electrifique.** Un complemento ideal para un pinball que dará muchas horas de diversión. **A España llegará a lo largo del año que viene.**

129 Magikarp

Pokémon pez.
0,9 m / 10 Kg

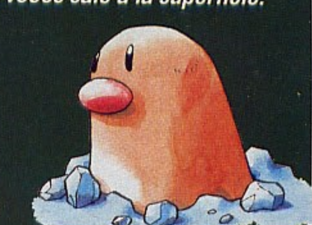
Hace tiempo, estos peces eran mucho más fuertes que los débiles Magikarp actuales.



050 Diglett

Pokémon subterráneo.
0,2 m / 0,8 Kg

Vive a casi un metro de profundidad y come raíces. A veces sale a la superficie.



Dragon Sword

Aventuras de dragones y mazmorras

La historia de «Dragon Sword» nos transportará a los mágicos mundos de dragones y mazmorras de los que no hemos tenido noticia por aquí hace ya muchos soles. Transcurrirá en las tierras de Tengarra, en otros tiempos próspero lugar, y ahora dominado por las huestes de la reina Zordanthia. Nos convertiremos, pues, en los valerosos guerreros que deben destronar a la reina y limpiar Tengarra de sus malas artes. Así que nos espera **un beat´em up cargadito de acción, en el que también habrá tiempo para la aventura, la exploración y ¡el RPG!** Sí, porque a medida que resolvamos combates y puzzles (que también habrá desafíos de coco), iremos ganando puntos de experiencia que se convertirán en ataques más complejos o hechizos extraordinarios. Pero bueno, no adelantemos acontecimientos. El juego nos invitará a recorrer **cinco grandes mundos, divididos en más de 20 niveles** (aún no está cerrado este tema). **La variedad de localizaciones será uno de los puntos fuertes,** puesto que pasaremos del campo a la montaña, de ahí al desierto y luego pueblos y ciudades en menos que canta un gallo. La pantalla se llenará continuamente de enemigos (más de 50 especies diferentes) de diseño espectacular dan miedo los tipos contra los que tendremos que utilizar espadas, flechas incendiarias, hachas y **hechizos para quemar, congelar o petrificar a los monstruos.** Además, en algún momento del juego **nos transformaremos en dragones** y ascenderemos a las nubes para librar intensos duelos contra máquinas infernales.

«Dragon Sword» pondrá en juego una **opción para dos jugadores en modo cooperación, y un "deathmatch" espectacular para multijugador.** Se espera que el juego esté disponible para finales de año. De momento no hay distribuidor, pero ya sabemos del interés de UBI por meterlo en su plan de lanzamientos.

Marcados por el destino



Los dos personajes protagonistas de «Dragon Sword» *se llaman Tia y Kailan, y tienen motivos para embarcarse en esta cruzada contra la malvada reina Zordanthia. Tia vio morir a su propia hermana a manos de un espíritu maligno. Murió su alma, porque el cuerpo fue poseído por la reina. Y Kailan era el rey de Tengarra, y su objetivo es recuperar el trono que Zordanthia le birló con malas artes.*









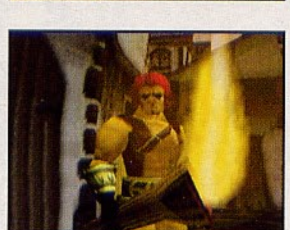
Los comb *serán constan durante el jue La parte de ac se llevará casi el protagonism aunque seguio muy de cerca la aventura y RPG. Las pelec nos darán ade experiencia, q nos permitirá manejar com técnicas de at nuevas armas hechizos mág mucho más poderosos.*



Compañía: Interactive Studios Tipo de juego: Acción 3D Lanzamiento: No disponible



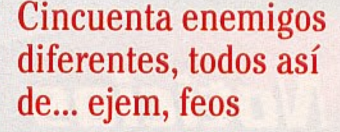






▲ **La aventura transcurrirá** *por los lugares más variados. Castillos, cuevas, montañas, desiertos, zonas heladas, pueblos...*

Cincuenta enemigos diferentes, todos así de... ejem, feos









▲ **Los enemigos** *son la guinda que redondeará el pastel. La promesa es enfrentarnos a cincuenta diferentes, entre criaturas horribles y seres humanos, todos con un diseño muy peculiar. Además, en algunos momentos del juego podremos convertirnos en dragones y luchar en los aires contra los esbirros de la reina.*



▲ **Los hechizos mágicos** *están siendo cuidados con mucho mimo por los diseñadores. Quieren desplegar asombrosos efectos en pantalla, y para ello están utilizando técnicas especiales. Habrá varios tipos de hechizos, que nos permitirán congelar, quemar o convertir en piedra a los enemigos.*



▲ **La cámara móvil** *recogerá la acción desde distintos ángulos, ofreciéndonos la mejor perspectiva de los personajes en un detallado entorno 3D.*





▲ **Habrá más de 40 diferentes tipos de armas.** *Manejaremos cuchillos, hachas, espadas, lanzas, ballestas, flechas incendiarias...*

Diseño efectista



▲ **«Dragon Sword» está en sus últimas fases de desarrollo,** *en el cuartel general de Interactive Studios (os sonará por su «Glover»). La preocupación de estos chicos ha estado centrada sobre todo en el diseño del engine, que perseguía el máximo número posible de personajes en pantalla mostrando animaciones y efectos eficaces. Y a juzgar por las imágenes, se ha resuelto sin problemas.*

Primera impresión

☺ La mezcla de géneros nos parece de lo más atractivo. Hay acción en forma de beat´em up, aventura, exploración y elementos muy RPG (como ganar experiencia en los combates).

☺ La variedad de niveles, de enemigos, de armas, de acciones, de hechizos. En este sentido os encontraréis con un juego diferente, en el que habrá mucho por descubrir.

☹ Que la niebla haga su aparición en estas primeras pantallas, y que algunos fondos no sean todo lo vistosos (más bien vacíos) que esperábamos de un engine a priori tan potente.

☹ Algo ya típico: que los buenos juegos no encuentren distribuidor a la primera. Se habla de UBI y de MGM, pero ya veremos...

...vista...

Cada mes en tu quiosco

Sólo 350 Ptas.

Sólo 350 Ptas.

PC - PlayStation - Nintendo 64 - GameBoy Color - Dreamcast y mucho más...

2,1€

Juegos & Cía.

Próximamente

Indiana Jones, vuelve el héroe

PC

Reportaje

Dreamcast por fin en España

Test

Driver ¡Quema el asfalto!

PSX

Comparativa

Metal Gear Solid vs Syphon Filter

PSX

ESPECIAL STAR WARS EPISODIO I

Siente la fuerza

2 Posters Dobles

V-Rally 2

Lara Croft

Star Wars

Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos

...eva generación

Donkey Kong 64

Rare entra en juego

Donkey Kong 64» es uno de los títulos claves de esta temporada para N64. Puede que el más esperado del trío de ases que prepara Rare. Las versiones de SNES y Game Boy han batido records de ventas y puntuaciones, y siempre han supuesto una **verdadera revolución.** Así que era de esperar que DK64 empezara arrasando: **256 megas, más de 50 horas de juego e imprescindible jugar con Expansion Pak.** Primer detalle llamativo. **Nintendo planea lanzar el cartucho con la Expansión de memoria incluida en la caja.** ¿El precio? Diversas fuentes apuntan a que no será más caro que los normales. Veremos.

El Expansion Pak pondrá en juego texturas increíbles, coloristas y variadas, efectos gráficos asombrosos y se cargará de un plumazo la niebla de los fondos. Hará más fácil la puesta en escena de **mundos 3D nítidos, detallados** y con la mayor definición gráfica vista en la consola. Se habla de **8 grandes mundos,** con otros tantos enemigos finales, pero como además hay que añadir **innumerables minijuegos y puzzles** que nos asaltarán durante el desarrollo, no sabríamos deciros cuántas fases incluirá finalmente.

Los minijuegos le darán a la mecánica plataformera un toque novedoso y atractivo. Se desarrollarán en diferentes escenarios, con distintos objetivos y jugabilidad: tan pronto **nos veremos en un rally a lo Diddy Racing,** como **cascando enemigos desde una perspectiva subjetiva.** Lo decíamos arriba, más de 50 horas de juego suponiendo que sepas exactamente lo qué hacer en cada momento.

En el desarrollo de la aventura **participarán los cinco monos protagonistas.** Cada uno de los personajes tendrá sus propias habilidades y "herramientas de trabajo", de manera que habrá que **encontrar y utilizar al apropiado para superar determinados obstáculos.** Algunas zonas/fases permanecerán cerradas hasta que demos con el mono adecuado, lo que significa retroceder para terminar lo que dejamos empezado en un nivel anterior.

Para concluir, algunos detalles que se cuentan sobre el juego son por ejemplo que tendrá **modo "deathmatch"** para cuatro jugadores, aunque se da por hecho que no habrá "cooperación". También está asegurada una **intro de cuatro minutos,** y diferentes secuencias cinemáticas tanto para presentar a los enemigos finales como para destacar una determinada acción... Pronto, mucho más.

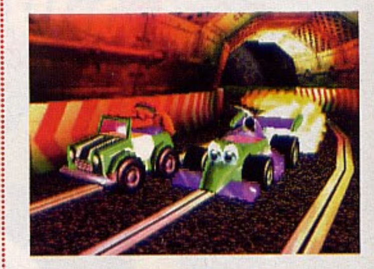


◀ **Diddy demostrará** *durante el juego que es un gran nadador. En varios mundos de DK probaremos su buen aleteo de zarpas.*



▲ **El nivel de las vagonetas** *fue uno de los pocos jugables durante el E3. El objetivo aquí es recolectar monedas, mientras evitamos a los Kremlings.*

¡Donkey, esto sí que son minijuegos!







▲ **Muchos minijuegos, muchos desafíos han planteado los chicos de Rare** *para darle variedad al mundillo de las plataformas en DK64. A cada minuto, un "challenge" sorprendente, que puede ser una carrera de coches, descenso por un tobogán gigante, o un tiro al blanco con cambio a vista subjetiva, como se ve en la pantalla del centro. Eh, chicos, sonreíd que en cuanto saquéis la cabeza del barril os pienso atizar con una fruta. Eso, para divertirse de lo lindo.*

Armas con sabor a fruta



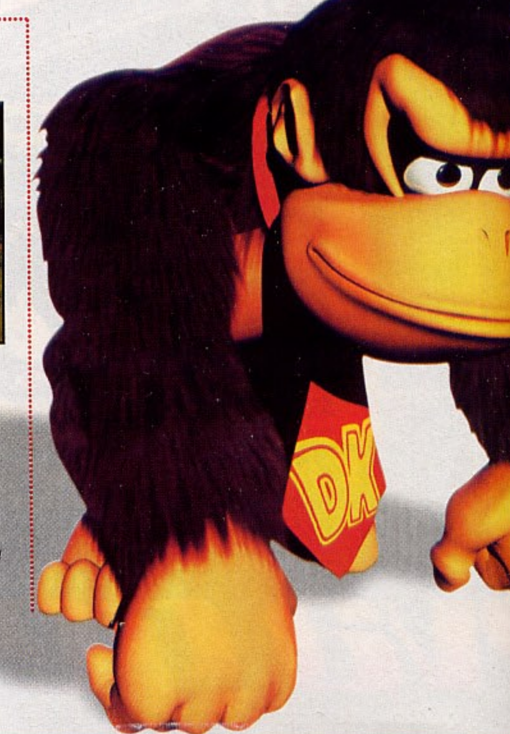








▲ **El arsenal de la familia Kong** *será tan variado como original. Encontraremos armas tan curiosas como una pistola de cacahuetes, granadas de frutas o bazookas de almendras. El armamento entrará en juego a lo largo de la aventura, cuando recojamos los ítems correspondientes. De inicio nos serviremos de nuestras garras y patas, además de la cara (muy simpática, pero temible), para asustar a la concurrencia.*



Compañía: **Nintendo - Rare** Tipo de juego: **Acción - Aventura 3D** Lanzamiento: **Noviembre**

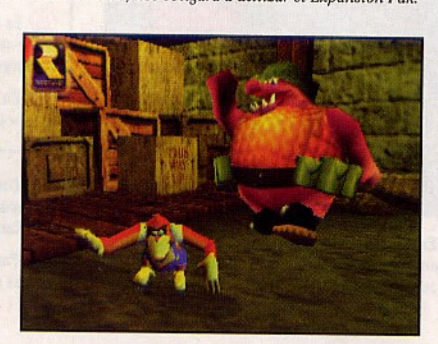
▲ **Los detalles gráficos** *te dejarán sin habla. Poner en juego semejante cantidad de texturas, efectos de luces, sombras, en fondos increíblemente nítidos, nos obligará a utilizar el Expansion Pak.*

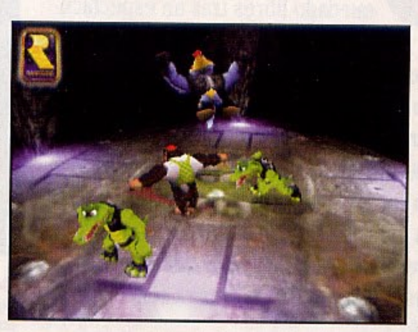


▲ **Como en los anteriores DK,** *podremos utilizar los barriles para "trasladarnos" a nuevas zonas de juego. Una experiencia sin duda explosiva.*



▲ **Corre, Chunky,** *o ese rodillo te va a dejar el cuerpo hecho un asquito. Que aquí no sólo los Kremlings atacan.*





▲ **Chunky** *es una máquina de destrozar Kremlings. Ponle en función "remolino" y menuda alegría te llevas.*





◄ **En el interactivo mundo de DK64** *podremos hacer un montón de cosas. Desde cargar rocas (algún objetivo tendrá esto), hasta escalar árboles (para huir, se supone), pasando por esconedernos tras la vegetación, charlar con los animalejos o también cascarlos...*



▲ **Ah, la tienda,** *uno de los "básicos" de Donkey. Veremos qué clase de cosas nos venderán aquí...*



▲ **Lanky** *es toda una contradicción. A diferencia de Donkey y Diddy, lleva pantalones, pero luego va el tío y camina con las manos (¡!).*



Primera impresión

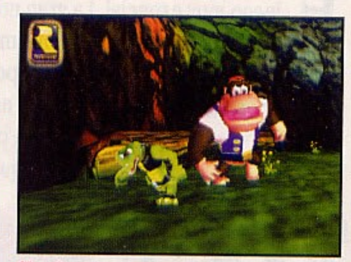
☺ El aspecto gráfico es impresionante. La calidad de los efectos, la puesta en escena, la variedad de texturas...

☺ El desarrollo plataformero salpicado con innumerables minijuegos. Promete sorpresas y mucho juego.

☹ Nos gustaría que remarcarse aún más diferencias con respecto a las versiones anteriores.

☹ El tiempo que falta para que Nintendo lo ponga a la venta. Puede que no tengamos uñas suficientes para mordernos...

Los cinco monos más divertidos de la jungla. Conócelos.



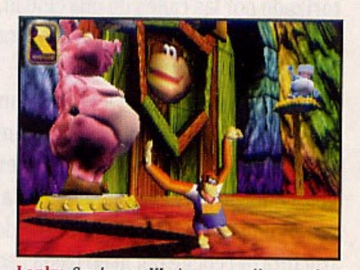
Chunky. *Risueño y vacilón, es el forzudo de la panda. Puede transportar rocas de órdago, aunque luego es más bien lento de reflejos.*



Diddy. *Qué saladete, el Diddy. Es el mono más rápido de la ciudad, y además salta más que nadie. Búscale si necesitas velocidad.*



Donkey. *El de la casa, el más familiar. Empiezas la aventura de su mano. Es también muy fuerte pero algo más ágil que Chunky.*



Lanky. *Sus brazos XL sirven para llamar a la puerta sin que te descubran. Le encanta nadar y subirse a los árboles.*



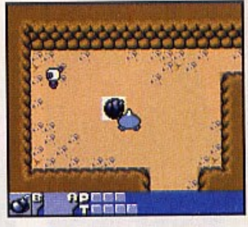
Tiny. *Como la Dixie de DKC, puede usar sus coletas en plan helicóptero y darse unos paseítos por los cielos del juego.*

Bomberman Quest

Compañía: **Hudson** Tipo de juego: **Rol** Lanzamiento: **Septiembre-octubre**

¿Bomberman y... ROL?

El simpático cabezón de Hudson vuelve a la pantalla de Game Boy con un juego muy especial. La gran novedad consiste en su **desarrollo RPG**, que añadirá nueva variante a una mecánica que también pone en juego toques arcade. Manejando a Bomberman podremos **conversar con amables gentes, comprar cositas** que nos ayuden en nuestra aventura, e incluso equipar a nuestro héroe con ítems diferentes que iremos ganando a medida que batallamos con los malos. Estos malos, en un principio fueron hechos prisioneros por Bomberman, pero ahora han quedado libres tras un espectacular accidente que veremos en la intro. Y se han dispersado por el planeta, cada uno a su gusto, de forma que tendremos que **buscarlos concienzudamente por las cuatro enormes zonas** que conforman el mapeado del nuevo título. La vista será la usual en estos juegos y, gráficamente nos ha impresionado la **alegre utilización de la paleta de colores de GBC**. Esperemos que no le dé por "reventar" todas las Game Boy Color para conseguir un éxito sonado.



La bomba seguirá siendo el arma primaria. Se suelta y...



...pega un petardazo que quita energía al enemigo. Toque arcade.



Al Igual que en Zelda, Bomber visitará la biblioteca del pueblo.



En los pueblos *podremos conversar con los lugareños cuanto queramos. Después saldremos a las zonas de peligro para capturar a los bichitos.*

Primera impresión

- ☺ Es un juego de Rol puro, aunque con una vertiente arcade a la hora de eliminar enemigos. Nos suena muy, muy bien.
- ☺ En las animaciones podremos apreciar el humor japonés del que hace gala Bomberman.
- ☹ Los fans de Bomberman, acostumbrados a los arcades sencillos, quizás encuentren esta aventura un poco "rarilla".
- ☹ Parece que hay alguna desaparición de sprites en las explosiones. Veremos.

Chase H.Q.

Compañía: **Taito** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Agosto**

Corre, corre, que te... detengo

Fue uno de los juegos más laureados por crítica y público hace diez añitos o más. Esta maravilla de Taito nos proponía **perseguir a un delincuente motorizado** por las calles de una ciudad, con la misión de evitar que llegase a la frontera y escapase de nuestra jurisdicción.

Sí, éramos policías, y conducíamos un precioso y resistente cochazo amarillo, resistente porque **la forma de detener los vehículos de los delincuentes era a golpazos.** Embestidas que iban mermando la estructura del coche del malo hasta hacer que se detuviese. Y todo esto lo veremos en un cartuchito de Game Boy Color...

Buenos gráficos, un estridente sonido y, sobre todo, una **jugabilidad comparable a la de la máquina arcade**, serán las grandes bazas de esta nueva versión de «Chase H. Q.». Pero además vendrá mejorado. ¿Cómo? Sí, era difícil mejorarlo, pero la **inclusión de cinco tipos de piloto y un ligero toque estratégico** en las calles de la ciudad, han dado en el punto clave para hacer de este cartucho uno de los pocos que pueden meter miedo a cierto juegazo de rally.





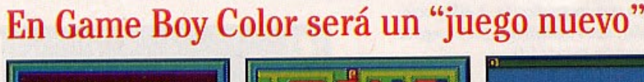


Otra de las novedades respecto al original será la posibilidad de disparar mientras conducimos.



El cartucho incluirá un elevado número de fases, con sus passwords.

La clave será embestir muchas veces al coche del criminal.



En Game Boy Color será un "juego nuevo"









Las novedades incluidas *nos proporcionarán más diversión aún que la antigua máquina arcade. Ahora podemos elegir el piloto entre cinco tipos: normal, speed, drive, power y shoot. Cada uno mostrará un coche diferente en pantalla que, además de poder disparar, deberá ser ubicado en el mapa de la ciudad antes de la persecución. Además iremos tras cómplices en motocicleta.*

Primera impresión

- ☺ Las mejoras jugables son evidentes. Ahora hay que ganarse las persecuciones colocando con cabeza a nuestros agentes. Sí, eso se llama estrategia.
- ☺ Encima tenemos montones de coches diferentes para perseguir, y cinco para pilotar.
- ☹ En ocasiones las curvas parecen imposibles. Una de dos, o el coche no gira, o la curva es de 357°. Qué "chungo".
- ☹ Es tan rápido que casi no da tiempo a esquivar los coches inocentes que encontraremos en nuestras persecuciones.

Duke Nukem

Compañía: **GTI-Torus Games** Tipo de juego: **Acción** Lanzamiento: **Septiembre**

Pequeño pero matón

Al final, el lanzamiento de la versión portátil de Duke va a coincidir con su estreno en N64. A priori nada que ver la una con la otra, aunque si hurgas un poquito verás que ambas han sabido captar perfectamente la esencia del héroe apocalíptico.

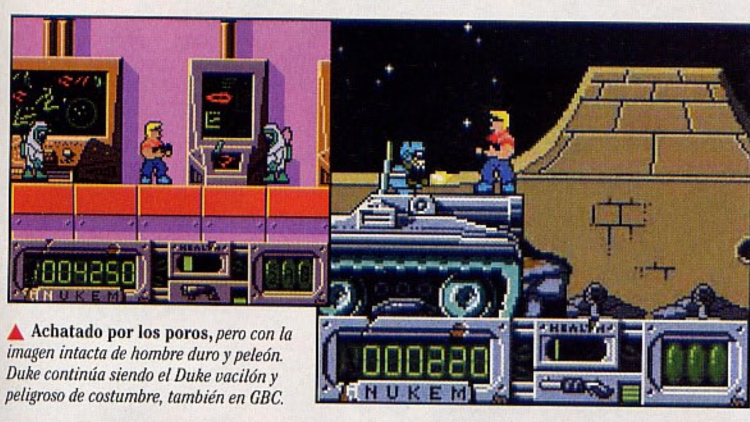
En Game Boy Color disfrutaremos de nuestro protagonista a cuerpo entero en un desarrollo "beat´em up" que nos llevará por **16 larguísimos niveles.** La acción transcurre en el mundo de los Zorgonitas, una raza alienígena empeñada en secuestrar a los cerebros más relevantes de la Tierra para que construyan una supermáquina de guerra. Duke fue el primero en ser abducido. Y ahora quiere ser el primer en salir.

En su camino podrá utilizar las armas más variadas, **pilotar tanques y aviones** y, en fin, luchar a brazo partido contra **25 tipos diferentes de enemigos, todos agresivos, deformados y dementes.** Ozú, cómo nos lo pintan. Desde luego nada parecido a los escenarios del planeta en cuestión. De **aspecto brillante y muy detallado,** se nota el uso y abuso de los 56 colores, que proporcionan nitidez y definición al pixel. El sprite de Duke también luce espectacular y sus animaciones os dejarán sin habla. Redondea la buena impresión general **el estilo de juego.** Mucha acción adereza con toques de aventura y plataformas: recoger ítems, encontrar el camino de salida en cada fase... En fin, muy interesante.

Héroe y piloto



▲ En algunas fases, el "beat´em up" dejará paso al "shooter" *abordo de diferentes vehículos. Duke pilotará tanques y aviones a lo largo de distintos stages de desarrollo lineal en los que podremos descargar toda nuestra adrenalina.*



▲ Achatado por los poros, *pero con la imagen intacta de hombre duro y peleón. Duke continúa siendo el Duke vacilón y peligroso de costumbre, también en GBC.*



◀ Los escenarios *presentan un nivel de detalle asombroso. El uso de los 56 colores le da una brillantez tanto al fondo como a los personajes que merece la pena destacar.*

▲ Hay en total 16 niveles *que mezclan acción, aventura y plataformas. El objetivo de Duke no sólo será salir vivo, sino además cumplir la misión.*

Primera impresión

☺ La calidad de los escenarios. Fondos nítidos y brillantes, gracias al uso de los 56 colores.	☹ Que al final la acción resulte demasiado lineal. Tendremos que jugarlo más.
☺ Dieciséis niveles no son moco de pavo. Duke tendrá que hacer uso de sus mejores armas...	☹ Los juegos de Duke nunca han sido fáciles, veremos qué niveles de dureza nos esperan aquí.

[Ya está aquí Superman]

El "hombre de acero" ya ha llegado a las N64 españolas. El desarrollo del juego ha corrido a cargo de **Titus,** que ha fabricado para la ocasión un cartucho de acción en el que Superman se enfrenta a sus rivales de siempre, encabezados por el malísimo Lex Luthor. El juego ofrece **14 niveles** que combinan fases de vuelo con otras en las que hacemos frente a variados retos. Nuestro héroe puede hacer uso de sus poderes especiales para salir airoso de cada nivel. Así, pondréis en práctica la visión de rayos X, el soplo congelador y por supuesto su increíble fuerza.







«Superman» ya se encuentra disponible en todas las tiendas. Lo distribuye **Spaco** y se puede adquirir por **10.990 ptas.** Ya de paso os informamos que es uno de los cartuchos más vendidos en USA en este momento.

[«Resident Evil» de GBC estará en castellano, asegura Virgin]

Tenemos buenas noticias de Resident Evil. La primera, que Virgin nos ha comunicado que la versión de RE para Game Boy Color tendrá los textos en castellano. La alegría es doble, porque ya sabéis que el juego será de lo más espectacular que tendréis en GBC. El lanzamiento está previsto para el **22 de octubre.** La segunda noticia aún no es oficial, pero está a punto de confirmarse. Según fuentes muy bien informadas, **Virgin** será finalmente la compañía que ponga a la venta **«Resident Evil 2» de Nintendo 64.** Aún no se conocen fechas (aunque se habla de final de año), ni posible precio, pero sí que os podemos adelantar que se está haciendo lo posible porque los **textos aparezcan traducidos al castellano.**



[¿Adiós a «FIFA 2000» de N64?]

Polémica "habemus". Según hemos podido averiguar, Electronic Arts ha cancelado el desarrollo de la versión Nintendo 64 de su próximo FIFA. Aunque la noticia está aún sin confirmar, lo más seguro es que EA haga muy pronto un anuncio oficial. En el próximo número daremos más detalles. Por lo que se refiere a la versión de **Game Boy Color,** podemos avanzaros que **THQ** continúa adelante con el desarrollo y que si todo sigue como aparece en su plan de lanzamientos, la tendremos a **principios de septiembre.** Menos penas.



[Konami confirma el lanzamiento de «Hybrid Heaven» para octubre]

Konami España ha confirmado el lanzamiento de **«Hybrid Heaven»**,uno de los juegos más esperados de Nintendo 64, para octubre. Se trata de una **aventura** que mezcla **elementos RPG** con fases de acción, y cuyo argumento, intenso y muy estudiado, nos hará vivir situaciones en las que nunca sabremos qué está pasando realmente. ¿Textos en español? Casi seguro que no...



La películaaiaiaah!!!

La película que **Disney ya estrenó en USA el 18 de Junio pasado** (y que es una de las más vistas y con mejores críticas del momento) nos contará la historia que **Edgar Rice Burroughs**, creador de Tarzán, dio a conocer en 1912.

Tras montones de filmes en imagen real, Disney se adentra en la jungla para mostrarnos una **entretenida exploración del clásico en dibujos.** La historia, en pocas palabras, cuenta lo siguiente: Tarzán es abandonado en la jungla africana y adoptado por una familia de gorilas. Allí vive en paz hasta que una expedición de humanos le revela que en realidad él es uno de ellos. Luego entran en juego la bella Jane y Clayton, uno de los miembros de la expedición que está dañando a la familia gorilera, además de otros personajes que pronto conoceremos.

Con música de **Phill Collins y avances tecnológicos de talla** (referentes a la sensación de profundidad en los decorados y al tratamiento digitalizado de la imagen), seguro que la última película de Disney nos relata este cuento con más fantasía y emoción que ninguno de los filmes anteriores. Llegará a los cines españoles en noviembre.

Tarzán

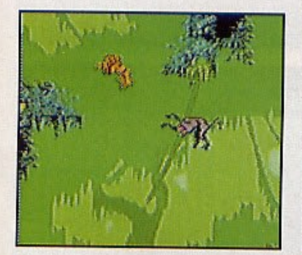
Compañía: **Activision** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Octubre**

En Game Boy Coloaaaiaiaaahrgg...!!! Cof, tjum!

Disney Interactive y Activision nos está preparando un título de los de chuparse los dedos de los pies a la cabeza para GBC. Sólo la calidad gráfica que ofrecen las pantallas ya nos hace esperar lo mejor de él, pero es que, además, vendrá avalado por un **rápido y fluido movimiento de los personajes**, un maravilloso apartado sonoro con "sampleo" de timbales incluido, y más de **veinte niveles de plataformas puras**. Un caso aparte es la intro, que te deja con las mismas ganas de ver la película que el trailer porque... ¡es el propio trailer! ¡Que sí! Según el productor del juego, **Brian Clarke**, consiguieron incluirlo *"retocando las imágenes de la propia película, tanto artistas como programadores, de manera que hemos conseguido algunas escenas animadas realmente sorprendentes".*

En cuanto al juego en sí, veremos a un **pequeño Tarzán** durante las primeras fases para manejar después a un **Tarzán adulto** que contará con diferentes habilidades. Nos enfrentaremos a serpientes, simpáticos pero dañinos monos, algún que otro rinoceronte y demás bichejos de la jungla, en unos **mapeados que se caracterizarán por su acusada oferta de caminos alternativos** y, por supuesto, **sus extraordinarios decorados.**

Activision nos hará llegar esta "bananita en dulce" a principios de octubre, y la de **N64** está prevista para el **2.000.**



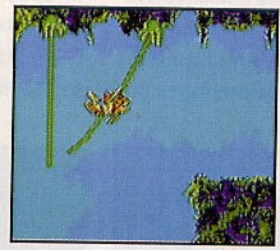
▲ *Tarzán, ya a tan tierna infancia, se verá perseguido por los macacos. Aprended a usar bien las lianas.*



▲ *¿Que porqué nos persiguen los monos? Debe ser porque el objetivo es coger bananas a montones, y claro...*



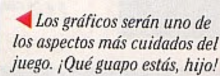
▲ *Olvidaos de la mona Cheeta, en el juego nuestro peculiar amigo se llamará Terk. Y hay que encontrarle.*




▲ *Las lianas serán el medio de transporte más socorrido del joven. Así que ojo con el balanceo.*




▲ *Aunque estas primeras pantallas muestren un Tarzán pequeñito y juguetón, en fases posteriores manejaremos al mocetón que chupa cámara de la derecha.*



◀ *Los gráficos serán uno de los aspectos más cuidados del juego. ¡Qué guapo estás, hijo!*



Primera impresión

☺ En plataformas, es lo más veloz que hemos probado. Claro, a cuatro patas...

☺ Además, viene apoyado por gráficos de lujo, y... ¡se puede jugar al escondite!

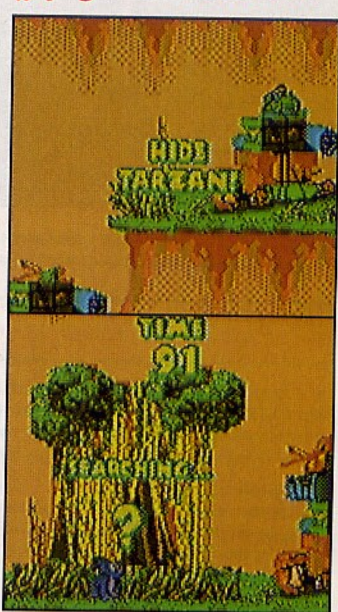
☹ Quizás Disney se repita con eso de "consigue cositas y encuentra la salida"...

☹ Si no tienes GB Printer, te quedarás sin disfrutar de la original opción "paint".

Podrás dibujar...

▲ **Tarzán incluirá una opción** *para superponer figuras en distintos fondos e imprimir el resultado con GBPrinter.*

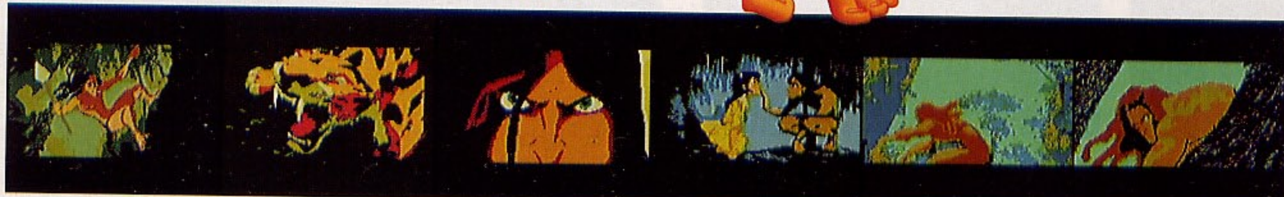
¡y jugar al escondite!



▲ **Jugaremos con Tarzán y Jerk al escondite.** *Tú escondes a tu personaje entre el decorado, y le pasas la consola a tu amigo. Si no lo encuentra en 99 segundos...*



¡Un poco más y cabe la película entera!



◀ **La intro... ¿o el trailer?** *Las dos cosas. La alucinante presentación que veremos, acompañada de la música de la película, nos obsequiará con la misma impactante secuencia de travelling con la que finaliza el trailer, pero digitalizada.*

Perfect Dark

Compañía: **Nintendo - Rare** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **Diciembre**

«GoldenEye» al cuadrado

Dispuestos de nuevo a rebasar los límites. El límite era «GoldenEye», aclamado por prensa y público. El nuevo límite será «Perfect Dark». Por varias razones. La primera, porque está basado en el mismo engine, aderezado con una **historia intrigante y un esfuerzo técnico importantísimo.** La segunda, su **nuevo modo multijugador,** que incluirá una **opción para colocar nuestra cara a los personajes (a través del Transfer Pak).** Y la tercera podría ser los **60 minutos de escenas cinemáticas** que han encajado como un guante en los 256 megas de la placa que muy pronto estará en todos los hogares del mundo.

«Perfect Dark» nos invitará a ayudar a **Joanna Dark** y su equipo a frustrar la conspiración que se está tramando desde la **Corporación Datadyne.** Allí empieza una aventura que después nos lleva a Tokio, Chicago, hasta la base alienígena. El desarrollo pasa por **cumplir diferentes misiones por nivel.** De primeras aterrizar nuestra nave en el rascacielos de la Datadyne. Y después, entre sorprendentes efectos dinámicos de luz, explosiones, disparos, humo, desembarazarnos de los guardias y comenzar a investigar.

La impresión más fuerte os la llevaréis al fijaros en los rostros de los enemigos. **Perfectamente convincentes con sus rasgos modelados en 3D.** Tanto enemigos como amigos han sido dotados además de una **inteligencia artificial envidiable.** Podréis comprobarlo cuando tengamos que trabajar en equipo con ellos, o cuando nos aconsejen sobre la conveniencia de seguir avanzando o emprender la retirada.

Rare ha desarrollado una **tecnología exclusiva de sonido que permitirá hablar a todos los personajes del juego** (doblados por actores). Así, escucharemos conversaciones entre los enemigos, o nos quedaremos prendados con el sonido metálico de los pasos de Joanna...



▲ **Los niveles** *serán más grandes y detallados que los de «GoldenEye». Además, podremos jugar cada stage en tres niveles diferentes de dificultad.*



▲ **Desde el centro de Tokio** *a los rascacielos de Chicago, Joanna viajará por todo el mundo con el objetivo de desbaratar los planes de la Corporación.*

Primera impresión

☺ Rare ha vuelto a demostrar que son los reyes del shooter 3D. Sin duda estamos ante el mejor arcade de todos los tiempos.

☺ La opción multijugador incluye un sinfín de novedades. ¡Imagina que puedes ponerle tu cara a los personajes!

☹ No conocer todos los detalles del juego, no saber cuántas sorpresas van a incluir, si llevará o no Expansion Pak...

☹ Como en el caso de DK64, que todavía tengamos que esperar hasta diciembre para tenerlo en nuestras manos.





▲ **La primera misión** *consiste en pilotar el moderno helicóptero hasta la azotea de Datadyne.*

Joanna y compañía









▲ **Joanna Dark,** *de profesión agente especial. Ella y su equipo han recibido la llamada de auxilio de un científico. La alarma proviene del interior de la Corporación Datadyne, así que hasta allí se encamina nuestra heroína para "investigar". Pero ella sabe de antemano que la situación es más grave de lo que parece. Dentro espera un entramado de habitaciones, puzzles y enemigos, que no se resistirán a nuestra agilidad, a nuestro arsenal (más de 40 armas) y a la cooperación con el resto del equipo.*

¡Prepárate para el multijugador!





▲ **Muchas novedades en la opción multijugador.** *En la pantalla de la izquierda, esos aliens son los "Simulants", una especie de robots controlados por cada jugador a los que podremos llamar cuando lo necesitemos. Se han diseñado 10 áreas exclusivas para "deathmatch", y se incluyen tres escenarios (Temple, Complex, Facility) de «GoldenEye».*



Tazmanian Devil Rush

Compañía: **Infogrames-Sunsoft** Tipo de juego: **Acción-aventura** Lanzamiento: **octubre**

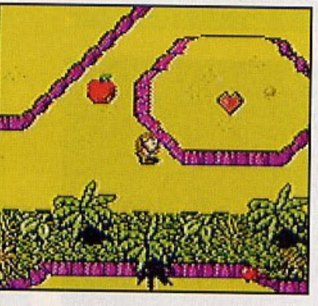
Aventuras de un comilón

Taz se embarca en GBC con una divertida aventura en la que uno de los objetivos será zamparnos toda una colección de alimentos. Tal episodio de glotonería se prolongará a lo largo de **nueve niveles,** en los que manejaremos al de Tazmania desde una vista aérea que además nos permitirá disfrutar de unos **extensísimos mapeados.** Pero comer no será el único requisito. La comida da energía y nos regala disparos para evitar a los pesados enemigos, pero también deberemos **buscar monedas de oro, participar en minijuegos** o descifrar las pistas que iremos descubriendo por el camino.

Taz se desenvolverá velozmente por los coloristas escenarios y tendrá que aprovechar su **doble salto** para sortear algunos obstáculos. A pesar de las facilidades del control y el **divertido desarrollo,** no se puede decir que Sunsoft, diseñadores a la sazón, nos lo hayan puesto fácil. La energía de Taz bajará al menor roce, los enemigos abundarán y además habrá que recoger un buen número de alimentos...







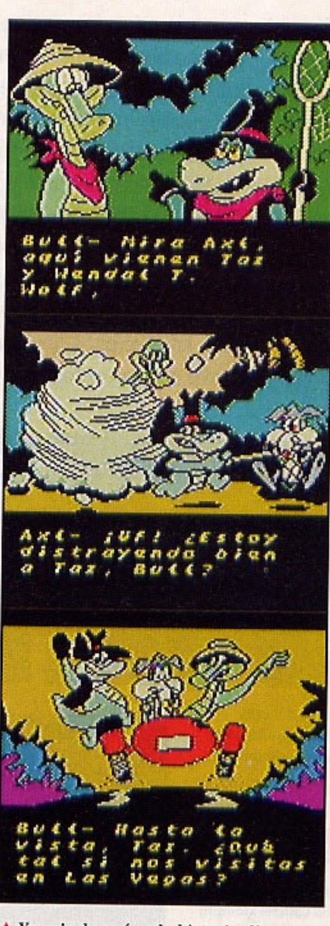
La aventura comienza en Tazmania, *un lugar paradisíaco, de grandes playas, islas que obligan a utilizar el doble salto y frondosa vegetación.*

Recoger alimentos, *ganar los minijuegos y buscar varias monedas de oro por nivel serán los objetivos que tendremos que cumplir a lo largo de los nueve niveles.*





Intro coloreada, y en castellano...



Ya veis de qué va la historia. *Unos cazadores han secuestrado a Wendal T. Wolf, el amigo de Taz, y ahora nos toca recorrer nueve países diferentes (en todos se hablará perfecto castellano) para ir en su búsqueda.*

Primera impresión

☺ La mecánica es muy jugable y bastante adictiva.

☺ Los escenarios están bien coloreados y los gráficos resultan muy apetecibles.

☹ El nivel de dificultad parece un pelín desajustado.

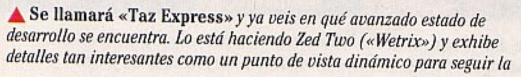
☹ A veces da la sensación de que Taz se "atasca" con el decorado.

Taz, también en versión Nintendo 64









Se llamará «Taz Express» *y ya veis en qué avanzado estado de desarrollo se encuentra. Lo está haciendo Zed Two («Wetrix») y exhibe detalles tan interesantes como un punto de vista dinámico para seguir la acción, un desarrollo no lineal que nos planteará diferentes retos según el nivel, y la aparición de varios personajes Looney Tunes, tanto en el papel de amigos como en el de rivales. Estará listo para estas navidades.*

[Game Boy Color te da más juego]

Menudo mogollón de lanzamientos se nos anuncian para la Game Boy Color. De aquí a navidades tendréis oportunidad de sacarle el máximo partido a vuestra portátil con títulos de talla. Empezamos el desfile con algunos estrenos de **Virgin**. Por ejemplo **«Caesars Palace 2»**, que jugaremos en agosto, **«Street Fighter Alpha»**, que saldrá el 30 de septiembre, **«Earthworm Jim 3D»**, para mediados de noviembre, **«Billares»**, también ese mes, o **«Casper»**, que tendremos a final de año.

Konami también ha preparado unas cuantas sorpresas. **«Crazy Bikers»** (del que os ofrecemos una pantalla), estará listo para septiembre, **«Azure Dreams»** llegará a principios de octubre, y para ese mismo mes se preparan **«Konami Rally»** y **«NHL Pro 99»**. Infogrames, por su parte, no sólo lanzará **«Tazmanian»** y **«Duffy Duck»** (ambos en estas minipreviews) sino que además hará lo propio con el esperado **«Antz»** en octubre.

La gente de **Proein** ya nos ha anunciado algunos de sus próximos títulos de **Take 2** y **THQ**. Por ejemplo **«Prince of Persia»**, que ya está disponible a 6.490 ptas; **«Battleships»**, **«Golden Goal»** y **«Silicon Valley»** llegarán a finales de agosto; en septiembre tendremos **«Bass Hunter»**, **«Chessmaster»**, **«10 Pin Bowling»**, y **«Asteroids**; y para octubre, cositas como **«Catz»**, **«NHL 2000»**, **«Dogz»**, y por supuesto **«Tarzán»**.





[«Magical Tetris Challenge», el 27 de septiembre]

Activision anuncia el lanzamiento de este nuevo "encajapiezas" para finales de septiembre. El juego, que ha sido desarrollado por **Capcom**, está protagonizado por los personajes más populares de la **Disney**, y de hecho ha sido licenciado por esta compañía. «Magical Tetris Challenge» será distribuido por **Proein**, primero en su versión **Nintendo 64**, y algo más adelante en Game Boy Color.



[Especulaciones sobre un nuevo título de la serie «Cruis'n»]

Una valla publicitaria que aparece en uno de los campos de juego de **«NFL Blitz 2000»**, de Midway, ha desatado todos los rumores. En ella se podía leer algo parecido a **«Cruis'n Exotica»**, con lo que rápidamente se ha dado por hecho que Midway está embarcada en el desarrollo de un nuevo juego de coches que continúe la saga arcade tan bien representada por «Cruis'n USA» y «Cruis'n World».

Earthworm Jim 3D

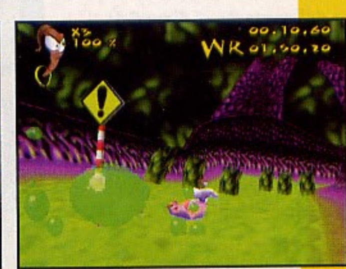
Compañía: **Virgin-VIS** Tipo de juego: **Plataformas/Puzzle** Lanzamiento: **Septiembre**

Perdidos en su cerebro de lombriz

Jim, la lombriz más famosa del universo jugable, ha dado una vuelta de tuerca más a sus habituales despropósitos y nos le hemos encontrado **atrapado por su propio cerebro** y víctima de sus peores pesadillas. Claro que el entuerto le ha venido de perilla, porque qué mejor lugar para descubrir **gráficos de fantasía, situaciones imposibles** y enemigos que hay que verlos para creerlos que en su cabezota linda. Pues eso, que tendremos que ayudarle a cruzar una corteza cerebral en la que nos enfrentaremos a sus fobias, fantasías incluso a la propia memoria en una aventura de tintes épicos. El reclamo es una bonita **mezcla de plataformas, puzzles y animados subjuegos** con vocación de no dejarnos un segundo de respiro. Además hay que hacer notar el salto (de muchos metros de calidad) a las tres dimensiones, de la mano de una técnica explosiva que se llama **Wormorama** y pone en juego **gráficos increíbles y libertad total de movimientos.** Porque eso sí, hay que dejar que Jim se mueva, nos descubra sus increíbles animaciones, y veamos de qué es capaz: correr contra cerdos, bailar, resolver puzzles...

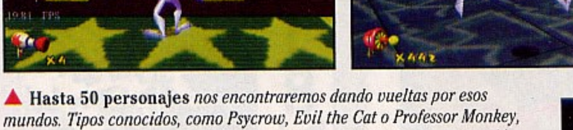








Hasta 50 personajes *nos encontraremos dando vueltas por esos mundos. Tipos conocidos, como Psycrow, Evil the Cat o Professor Monkey, y otros colegas que, como los Disco Zombies, se estrenarán en esta versión.*



Primera impresión

☺ La originalidad y el sentido del humor se han adueñado del cerebro de Jim. ¡Vaya cosas pasan ahí dentro!

☺ El estilo gráfico, las 3D, el desarrollo, que mezcla plataformas, puzzles, extraños subjuegos...

☹ Las animaciones de Jim son brillantes, pero el control siempre se nos ha puesto un poco cuesta arriba. Veremos aquí...

☹ Que la cosa se reduzca a saltar y esquivar enemigos entre escenarios de fantasía. Queremos puzzles...¡para que Jim piense!

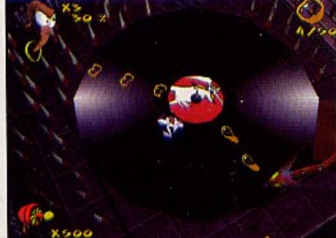


Jim da el salto a las 3D *con libertad total de movimientos en un entorno definido con una nueva técnica llamada Wormorama.*



Los subjuegos *ofrecerán retos de todo tipo: desde puzzles que pondrán a prueba nuestra destreza visual, a carreras persiguiendo cerdos, patos o cereales.*





La originalidad *estará presente en todas y cada una de las fases.*

Los mundos de Mr. Jim





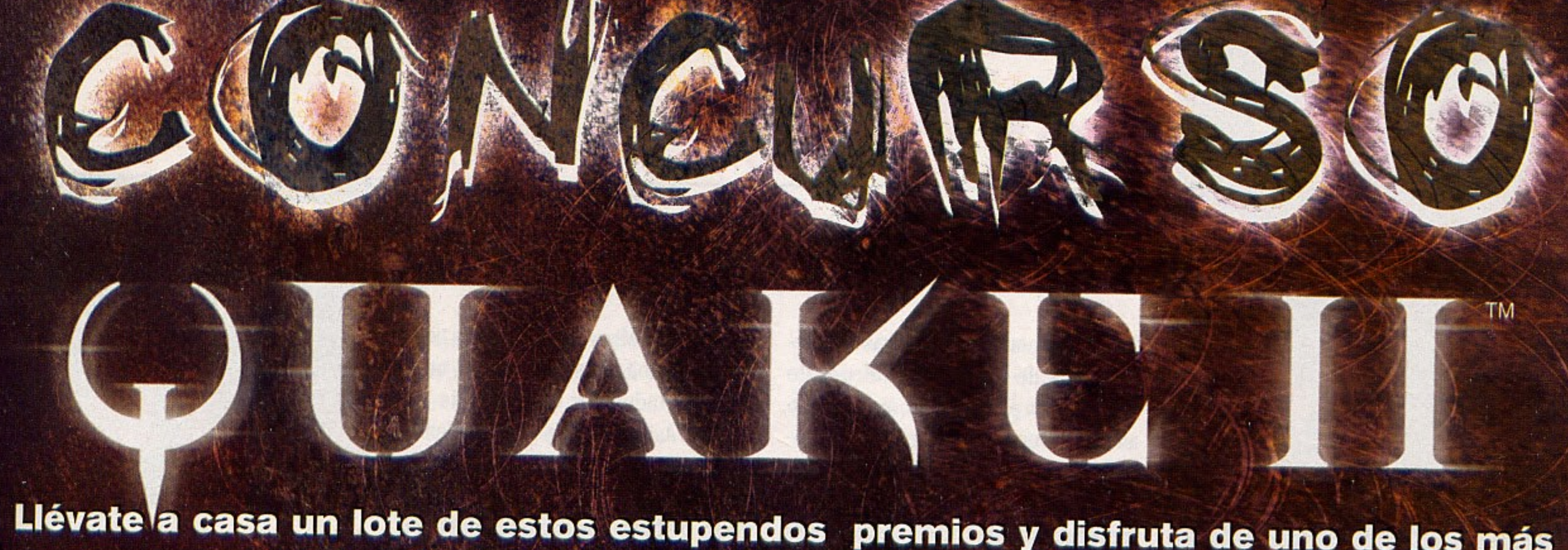


Cuatro enormes mundos, *más o menos 30 niveles en total, que recorren las fobias, manías y memoria de Jim. A priori en cada uno haremos frente a elementos y situaciones diferentes: plataformas, complejos puzzles, extraños subjuegos, pero en todos estará presente un sentido del humor más afilado que nunca.*



El objetivo de Jim *es reparar su dañado cerebro. Para ello necesitaremos astucia, habilidad y buen manejo de las plataformas, sin duda la parte principal del juego.*





Llévate a casa un lote de estos estupendos premios y disfruta de uno de los más trepidantes juegos del momento para tu Nintendo 64 .

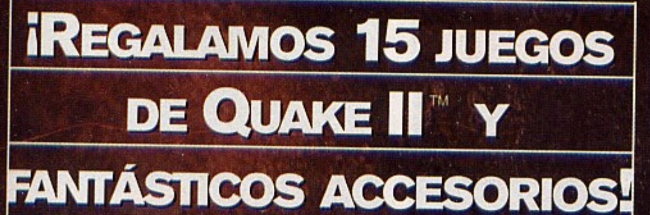
Participa contestando correctamente a estas sencillas preguntas:



1. Uno de estos modos de juego no aparece en la opción multijugador. ¿Sabrías decirnos cual?
A. **Deathtag** B. **Flagwars** C. **International Tag**

2. El cartucho lo lanza activision, pero ¿Quién lo ha programado?
A. **Tiertex** B. **Saffire** C. **Raster Procuctions**

3. ¿Es compatible con la expansión de memoria?
A. **Si** B. **No** C. **Sólo a veces**



¡REGALAMOS 15 JUEGOS DE QUAKE II™ Y FANTÁSTICOS ACCESORIOS!











BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:
Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)
2.- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CUATRO premiados, que recibirán: un Advance Force Pack +, un extension cable, un Sport Pack, un Sport Pad y un cartucho de Quake II™ para N64. A continuación se seleccionarán ONCE premiados más que recibirán cada uno un juego de Quake II™ para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 16 de Agosto y 24 de Septiembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Nintendo Acción.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S.A. y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE: ______________________
APELLIDOS: ____________________
DIRECCIÓN: ____________________
LOCALIDAD: ____________________
C. POSTAL: _____________________
PROVINCIA: ____________________
TELÉFONO: _____________________
RESPUESTAS: 1. ______ 2. ______ 3. ______

NN.RR.
NOTICIAS RAPIDAS

[Armorines, el Shooter 3D más sofisticado de Acclaim]
Promete ser el arcade de acción 3D, perspectiva subjetiva, más espectacular de todos los tiempos. Se llama **«Armorines Project Swarm»** y estará más



que listo para su invasión en **noviembre.** Un arrollador enjambre de **insectos alienígenas** se dispone a eliminar al hombre de la Tierra. En el papel de **Lewis o de Lane,** deberás recorrer múltiples escenarios y mundos secretos para hacer frente a la amenaza: desde una base militar en Siberia hasta el desierto egipcio, pasando por la jungla sudamericana. Imagina el **engine de Turok y los efectos de luz de Forsaken,** y añádele un modo multijugador asombroso (más uno en **cooperación para dos jugadores**) y te saldrá Armorines, lo próximo (con permiso de «Turok RageWars») que lanzará Acclaim para **N64 y Game Boy Color.**

[Starcraft en noviembre, palabra de Nintendo]
Tras «Command & Conquer», la estrategia va a dar un nuevo salto en Nintendo 64 con el lanzamiento de «Starcraft». El juego, que ha sido versionado por **Blizzard** desde el PC, nos invita a controlar una de las **tres razas que luchan por el dominio de la galaxia:** los humanos Terrans, los aliens Protoss o los misteriosos Zerg. Starcraft contiene **50 misiones** que serán diferentes en función de la raza que elijamos. Estará disponible en **noviembre** de la mano de Nintendo España.

[The New Tetris verá la luz el 15 de octubre]
La Tetrismanía continuará en Nintendo 64 con «The New Tetris», el cartucho programado por **Blue Planet-H20** que finalmente estará disponible a mediados de octubre. En esencia, seguirá la misma línea de sus antecesores, pero ofrecerá novedades tan interesantes como **nuevas figuras extra, la posibilidad de guardar piezas en una especie de cajas** hasta que las necesites, ganar líneas de bonus construyendo cuadros 4X4... Uno de los objetivos será coleccionar puntos con los que podrás construir las **8 maravillas del mundo.** ¿Atractiva la idea, no? Pues esto se redondeará con un **modo 4 jugadores** que os va alucinar.



[Spaco lanza Bubble Bobble para Game Boy Color]
Los juegos más clásicos han encontrado su segunda juventud en GBC. Ahora le toca a Bubble Bobble, dar el salto a la portátil, de la mano de un plataformas sencillo y desenfadado en el que disfrutaremos entre saltos y burbujazos. A la venta en **agosto.**





PREVIEW

Jet Force Gemini

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Acción 3D** Lanzamiento: **Octubre / Noviembre**

Todo nuevo, todo bueno

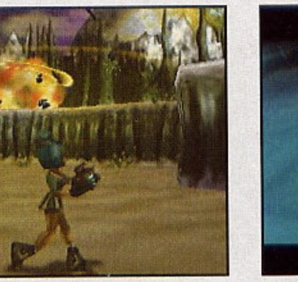
Ya tenemos las **primeras imágenes de los nuevos héroes** de JFG en plena acción, masacrando aliens. Si recordáis, en el número anterior os comentamos que Rare había decidido **rediseñar el aspecto de los tres protagonistas,** haciéndoles crecer y dotándoles de un look muy manga, **más juvenil y agresivo.** Que estuviera en la línea con la mecánica de JFG, que promete **disparos, mucha acción** y también quebraderos de cabeza con **puzzles por todas partes e interesantes minijuegos.** El reto recuerda mucho al de las pelis de ciencia ficción y series de televisión. Jóvenes héroes que se enfrentan a un tirano (en este caso se llama Mizar) que domina a unos sumisos habitantes (los Tribals, unos tipos cortados por el patrón de los Ewoks). Así, **Juno, Vela y Lupus** tienen ante sí una misión de las épicas, en las que cada personaje tendrá algo que decir. De hecho, el juego empieza con Juno, el chico, y sólo se completa cuando encontramos al resto del grupo (hábilmente escondido para que no lo resolvamos todo desde el inicio). La odisea promete entre **60 y 70 horas de jugabilidad,** bien acompañadas por efectos de luz, gráficos, escenarios 3D, y **modo multijugador** más espectaculares que hemos visto jamás. Seguid atentos a este título. Promete mucho.



▲ **Juno** *es el protagonista principal. Uno de sus objetivos será localizar a Vela y a Lupus.*



▲ **Durante la aventura** *tendremos que luchar contra monstruos aliens de talla XL.*



▲ **La variedad** *de escenarios será casi tan alta como su calidad. Rare ha vuelto a sorprendernos.*



▲ **Las escenas cinemáticas** *también aparecerán, dejando ver gráficos nítidos y bien definidos.*



▲ **Cada personaje** *tendrá sus propias habilidades. Vela, por ejemplo, podrá bucear.*









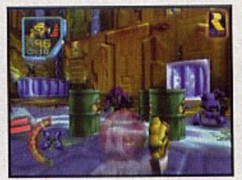
La acción *se desarrolla sobre una vista que sitúa la cámara detrás del personaje, y utiliza un efecto de transparencia cuando se acerca demasiado.* ▶



▲ **Los bichos** *parecen sacados de una película de ciencia ficción. ¿No os resultan simpáticos?*

Recuerdos del pasado







▲ **Estas pantallas también son de «Jet Force Gemini», pero del "antiguo".** *Aunque no sabemos exactamente qué es lo que ha cambiado con el nuevo diseño, parece que no sólo los personajes han sufrido un estirón. Se habla de cambios en los escenarios, de nuevas armas y minijuegos, y de un aumento en la "cantidad" de aventura/puzzles en el desarrollo de la acción.*

Primera impresión

☺ Una sugerente combinación de arcade, acción, aventura, puzzle y minijuegos.

☺ El nuevo look de los héroes añade un toque de interés al juego. Mola el nuevo aspecto manga.

☹ Hemos oído que el modo multijugador es algo lento y aún no está bien ajustado. Se arreglará, seguro.

☹ Que no nos lo retrasen más, please. Primero era para septiembre, ahora finales de octubre...



Tonic Trouble

Este "inclasificable" tipo va a dar la campanada en el género de las plataformas de N64 gracias a su simpatía, el ilógico argumento de su aventura, y sus incoherentes soluciones para arreglar los problemas en los que se verá inmerso.





Características
- Nintendo 64
- Ubi Soft
- Plataformas
- Septiembre
- 8 mundos
- Expansion Pak

El tipo en cuestión se llama **Ed.** Es una, un... ser vivo que un día se puso morado, y se dejó crecer los dientes cuanto pudo, ya que las demás extremidades no le podían crecer porque, sencillamente, no tenía.

Pues iba un buen día el "tronco" en su nave extraterrestre cuando tuvo un pequeño percance: **se le cayó sobre la Tierra una jarra de cierto brebaje llamado Grögh,** que, sin importarnos mucho las razones, provocó la mutación de todos los seres vivos. Sí, todos, desde un vikingo (que se tragó la mayor parte del líquido) hasta tomates y zanahorias, que **se volvieron malvadísimos y empezaron a fastidiar** a todo el que pillaban, aparte de ganar una movilidad nunca vista en las fruterías (al menos en las de mercadillos de Viernes).

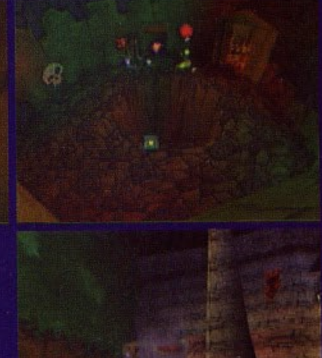
El caso es que nuestro... eso, Ed, se ocupará de arreglarlo todo como pueda. El chico no tendrá muchos recursos, sólo su habilidad en el salto y el golpeo de enemigos, infructuoso la mayor parte de las veces, hasta que **empiece a conseguir armas algo más contundentes** que sus desprendidos puños.

A pesar de lo raro (como poco) que nos pueda parecer el argumento de este título de Ubi, a la hora de enfrentarnos a él tendremos que hacer uso de nuestras aptitudes de **plataformistas natos, ademas de darle un montón al coco.** Los amplios escenarios, en 3D, serán fáciles de recorrer en las primeras localizaciones debido a los pocos problemas de saltos y enemigos dispersos que encontraremos, pero pronto nos veremos metidos en **saltos imposibles, enemigos realmente molestos** (como plantas escupe-fuego, tomates o unos patos con mandíbula de acero) y escenarios en los que parecerá que no hay nada más que hacer. Sí, sí, busca, majete... **Ed promete divertir.** Y pronto estará sonriendo, en **castellano,** por nuestras N64.

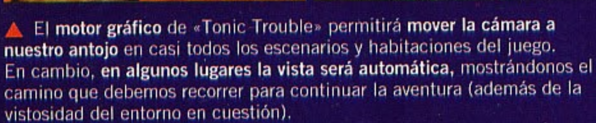
Las cámaras









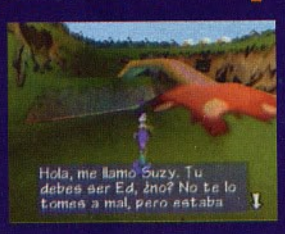


▲ El **motor gráfico** de «Tonic Trouble» permitirá **mover la cámara a nuestro antojo** en casi todos los escenarios y habitaciones del juego. En cambio, **en algunos lugares la vista será automática,** mostrándonos el camino que debemos recorrer para continuar la aventura (además de la vistosidad del entorno en cuestión).
También tendremos ocasión de ver los decorados mediante un perfecto **travelling cinematográfico** cuando viajemos sobre alguna plataforma móvil. Aquí tampoco podremos hacer uso de los **botones C** para manejar la cámara; mucho mejor, pues ésta siempre va girando hacia los peligros más cercanos o la plataforma a la que debemos dirigir a nuestro héroe.

Sucedidos en nuestra primera partida



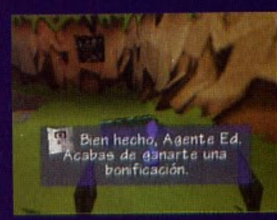
▲ Pero, ¿no era un juego de plataformas? Pues esto es más **velocidad.** ¡Quieto ahí, árbol!



▲ Tras la exhibición en la nieve, donde perdimos una vida, saludamos a **Suzy:** ¡hola, maja!



▲ Correteamos junto a la joven y sonreímos al ver al **primer enemigo: el señor tomate.**



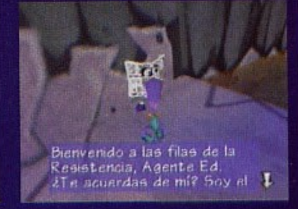
▲ Pues parece peligroso... Nos dirigimos a una lejana trampilla, cogemos un **ítem** y nos jalean.



▲ Vemos cómo **baja la trampilla** con una espectacular toma de la cámara. ¡Qué guay!



▲ Aquí abajo no hay un tomate rodante, sino dos, y con cara de Belcebú. Con **un salto** se evitan.



▲ Tras pasar por una puerta, el **agente XYZ** nos saluda. No digas más, tío, toca ir a ver los patos.



▲ Saltamos al agua y **nadamos con soltura** aunque, esquivando, los patos parecemos nosotros.



▲ ¡Hombre, otro yo! ¡Ah, no! Es **una vida.** Pues mira, así en la foto parecemos contentos.

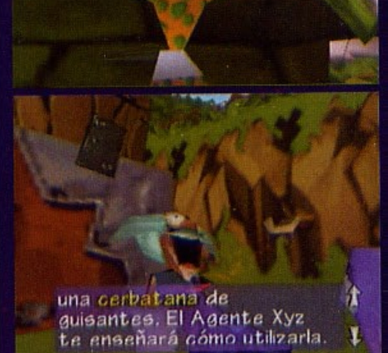


▲ ¡Oh, oh! **Saltos con cámara fija.** La perspectiva no es muy buena, pero no nos caímos.



◀ Al llegar arriba, otra puerta nos absorbe con un bonito efecto y nos manda a **otro nivel.** El número de vidas es tan elevado (nueve) que no hemos "palmado" como solemos. Ya llegarán niveles más difíciles, ya.

Doc y Suzy



▲ Durante el juego, el inteligente y "pirado" amigo Doc **irá dándonos nuevas armas.** Su ardiente hija nos ayudará con algunas pistas.

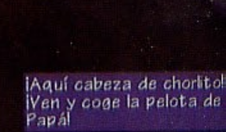
En castellano











No te pierdas...



La máxima expresividad del protagonista. Ya esté saltando, disparando, o quieto, siempre tiene un gesto en la cara. Y cuando se alegra...

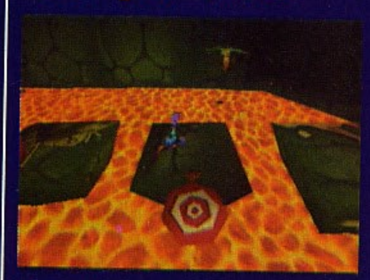


A pesar de tener un **planteamiento gráfico sencillo y colorista,** veremos algunos efectos dignos del más espectacular cartucho, como las caídas al agua, o estos rayos que amenazan la integridad física de Ed.



Aquí podéis apreciar la espléndida y amplia sonrisa de Ed, uno de los personajes más simpáticos y alocados de nuevo cuño que veréis en vuestra N64. Todo carisma.

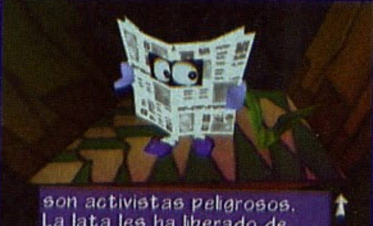
Los puzzles

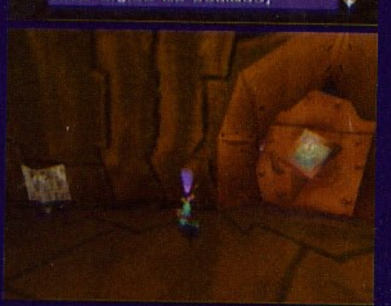




No todo es saltar y hacer el loco en la vida de Ed. En ciertos momentos tendrá que enfrentarse a **retos intelectuales** que, dado el nivel de inteligencia del protagonista, tampoco serán demasiado complicados. Tumbar algunas dianas para que emerja una nueva plataforma, o activar puentes levadizos serán los primeros que veremos.

Agente XYZ

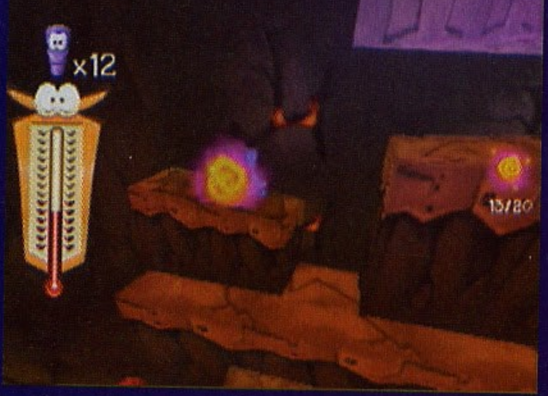




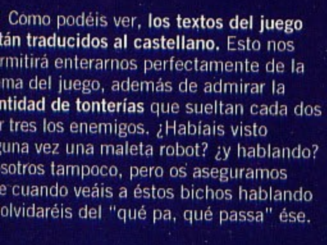


Donde menos lo esperas, pero **siempre escondido tras un periódico recortado** (recordemos que es un espía y no debe perder ojo en ningún momento), te encontrarás con el famoso agente XYZ. Es el **tipo que te introduce en las misiones,** explicándote las horrendas amenazas que se ciernen sobre el planeta (como el ataque inminente de las verduras activistas) y los **objetivos que debes cumplir** para dar cada uno de los niveles por resuelto. Si después de "largarte el rollo" deduces que no te has enterado de nada, siempre tendrá la amabilidad de volver a repetírtelo con otras palabras más asequibles, y algún que otro insultillo a tu nivel de lectura comprensiva.





Los ítems que Ed irá recogiendo en su aventura le darán energía (que irá midiendo esa especie de termómetro con ojos que veis arriba), disparos de cerbatana, e incluso vidas, que buena falta harán en un juego con tanto salto sobre abismo y enemigo peleón.



Como podéis ver, **los textos del juego** [e]**stán traducidos al castellano.** Esto nos [pe]rmitirá enterarnos perfectamente de la [tra]ma del juego, además de admirar la [ca]**ntidad de tonterías** que sueltan cada dos [po]r tres los enemigos. ¿Habíais visto [al]guna vez una maleta robot? ¿y hablando? [No]sotros tampoco, pero os aseguramos [qu]e cuando veáis a éstos bichos hablando [n]o olvidaréis del "qué pa, qué passa" ése.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Lo mejor de todo es lo bien que cae el personaje protagonista nada más empezar la partida. Sin él, el juego perdería, seguro.

☺ La variedad de situaciones en las que nos veremos. Sí, es un plataformas, pero los objetivos de cada fase darán mucha variedad al asunto.

☹ Aunque se puede manejar la cámara, no siempre se consigue una perspectiva idónea para algunos saltos comprometidos.

☹ Parece que Nintendo 64 y aventura de plataformas 3D sean la misma cosa. Con ésta deben ir ya unas cuantas...

Super Ed







Cuando nuestro querido, **amable, patosillo y enclenque Ed** tire de la palanca de una máquina tragaperras (que encontraremos en los lugares necesarios), éste se convertirá en nuestro querido, **amable, fortachón y grandote Super Ed,** quien **doblará barrotes y soltará sopapos** con suma facilidad.



Shado

ShadowMan es uno de esos títulos que va interesando más y más a medida que se conocen sus secretos. Su intrincado argumento, con una historia ficticia que se remonta a miles de años, la singularidad de su personaje principal, protagonista de un exitoso comic, y su inminente irrupción en el mercado, nos invitan a volver sobre él. De la misma manera que te invitamos a vivir con nosotros la horripilante primera partida a la aventura más terrorífica de Nintendo 64.

Magia

wMan

Negra



Características
Nintendo 64
Acclaim
Aventura 3D
Agosto/septiembre
20 niveles
Expansion Pak

El especialísimo ShadowMan nos va a alegrar la vida en breve. La aventura de la que os hemos ido dando constante información ya está en nuestra redacción en forma de beta, y nos ha vuelto a impresionar, después de todo. La gracia del juego estará en las ya conocidas **Zona Muerta y Mundo Real.** Nosotros deberemos decidir cuándo es momento de pasar a uno u otro lado para resolver los problemas propuestos por Nettie. Ella, en un principio, nos ayudará consiguiéndonos el primer arma y dándonos el objeto que nos permitirá pasar de una zona a otra (el famoso osito de Luke, el hermano de ShadowMan/Mike), pero durante el resto del juego sólo nos dará pistas para seguir adelante. Tendremos que apañárnoslas nosotros solitos para **recoger todas las Almas Oscuras,** uno de los objetivos a cumplir para evitar el Fin del Mundo, localizar a los Cinco (los asesinos que habitan el Mundo Real) entre las veinte fases de las que constará el juego, y finalmente saber cuál o cuáles serán los **puntos débiles de Legión, el mismo diablo.**

Debéis saber que esta aventura, aunque la denominemos así, incluye la **exploración** propia de juegos como «Tomb Raider». Al comenzar cada nivel entraremos en un **mapeado 3D** totalmente desconocido, que puede guardar cientos de enemigos o sólo una docena. No sabremos dónde pueden estar, así que nos deberemos **guiar por sus gemidos y gritos de dolor.** Si no hacen ruido, peor aún, pues eso puede indicar que están escondidos, esperándonos...

Tampoco podemos dejar de informaros sobre la gran cantidad de detalles que hay en el juego. Si viajáis al Mundo Real después de visitar la Zona Muerta con infructuoso resultado, veréis una **secuencia cinemática** incluida exclusivamente para esa situación, con un diálogo que se adapta perfectamente a lo que querríamos preguntar a la sacerdotisa. Y además, **traducido al castellano (aunque finalmente no doblado),** con lo que nos enteraremos de toda la trama sin impedimento alguno.

En el próximo número lo veremos puntuado y al detalle, pero id sabiendo que, con una sola partida, ya nos hemos enamorado de este título.

Los monstruosos enemigos



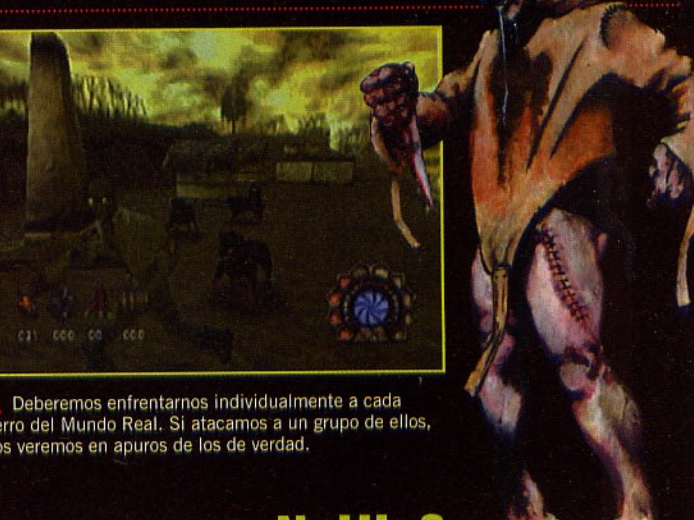
En la Zona Muerta nos encontraremos con unos agresivos y repulsivos zombies. De lejos, esperarán a que estemos lo suficientemente cerca para lanzarnos sus bolas de energía. Si, en cambio, nos topamos con ellos al doblar una esquina, correrán hacia nosotros dando zarpazos.



También en la Zona Muerta, y después de estar en ella unos minutos, los zombies voladores bajan para picotearnos.

En el Mundo Real sufriremos el ataque de peligrosos caimanes si nos adentramos en zonas acuáticas.





Deberemos enfrentarnos individualmente a cada perro del Mundo Real. Si atacamos a un grupo de ellos, nos veremos en apuros de los de verdad.

Primera partida: ¿de verdad tengo que cruzar, Nettie?



Muy impresionante la **intro,** sí. Ahora lo que no sabemos es hacia dónde está la **iglesia** de la que hablan. Pero, como sólo hay un camino, poco podemos decidir.



Sí, sí, sólo un camino, pero un pelín accidentado. A ver si somos capaces de... ¡Ah! pues se ha **agarrado a la cuerda** como un señor. Hala, a trabajar antebrazo.



Nada más entrar en la iglesia somos obsequiados con una **pistola de munición infinita,** un oso de peluche y un buen susto al coger ambas cosas. Nettie... avisa.



También somos regalados con la presencia de la joven, que insiste en que **crucemos a la Zona Muerta.** ¿Por qué tanta prisa, eh? Anda, dame un besito, guapaaa...



Ni beso, ni nada. Por más empujones que le hemos querido dar, siempre la traspasábamos. Mejor **empujamos el cajón éste.** Qué bien se esfuerza Mike, oye.



Salimos de la iglesia por si hay algo por ahí de interés. Anda, mira **qué perritos más majos.** Venid, ven... ¡Aaaaaah! Largaos, largaos. Demasiados para liarse a tiros.



¡Arf, arf! Hemos ganado, pero ahí está ya uno de los malditos perros esperando la merienda. Nos **agarramos al borde** y esperamos a que se largue.



¡Se fue! Es el momento de volver a **sacar la pistola** e ir acercándose sigilosamente a los canes del demonio. Así, uno por uno, caen como agua de Mayo.



Sospechosillo el **candado de esta puerta.** ¿Y si probamos a meterle un tiro? ¿Será el juego tan completo co¡BANG!... Sí, lo es. Se ha abierto el portón. Adentro pues.



¡Que ambientazooo! No hay nadie dentro, sólo un **cartel** que debió quedarse pegado de cuando el famoso grupo "Danger Danger" tocó en este antro de malAAH...!



Nos hemos **caído por un agujero** que había en el suelo del bar de copas ése. Después de nadar un poquito, nos damos cuenta de que estamos bajo tierra.



Pues ahora vamos a estar **bajo el agua,** a ver cómo se defiende el hombre éste **con la pistola en una mano a la vez que bucea.** No se le da nada mal. ¿Qué dices, Mike?



Decía que le **hacía falta oxígeno.** Hemos muerto como unos pardillos, pero mira, así cumplimos los no tan ardientes deseos de Nettie. Bonito efecto.



A ver qué más tenemos en la **Zona Muertaaa...** ¡Vaya! Seguimos con la pistolita y punto. ¿Cómo vamos a hacer frente a las horrendas criaturas de este nivel?



A tiros, claro. Nada más empezar a chapotear por la semi-inundada Zona Muerta (¡madre, esto no es agua!) aparece un bicho gimiendo. ¡Eh, **el Asilo,** allí!



Para bichos nosotros. Vamos a esperar, **agarrados con una sola mano al saliente,** a que el zombie ése se aleje. Le vamos a pegar un susto de muert... ¡de órdago!



¡Toma, traga disparos de mi pistola, engendro sin alma ni lugar donde caerte mue... Es igual, ¡múere con un **bonito efecto de luz** si tienes agallas, maldito!



Así a lo tonto hemos llegado a la **puerta de huesos,** la que guarda la **serpiente Jaunty.** Sí, mucho cachondeíto, pero no eres tú quien va a salvar el mundo, majo.



En este pasillo bien iluminado no parece que haya **ningún bicho,** o al menos no los oímos. Pues nada, a correr un poquito, que dicen que el ejercicio es bueno.



Hemos doblado una esquina y **todo está oscuro.** ¿Hay alguien?, ¿hola? El saludo que recibimos es un zarpazo en los morros. ¡Porras, son zombies! Lucharemos hasta...



Moviéndose

◄ Mike es un tío cachas. No le cuesta nada subirse a una plataforma ayudándose solo de una de una mano.

▲ También se mantiene a flote a la vez que acecha a algún enemigo acuático del Mundo Real.



◄ Y no sólo mantenerse a flote. También es capaz de bucear con la pistola cargada por si acaso.

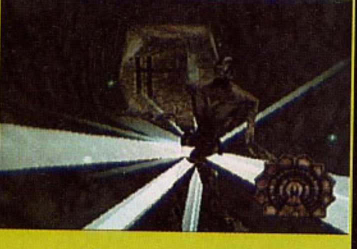


En ► cambio, cuando avance por cuerdas, tendrá que guardar la pistola para usar ambas manos.

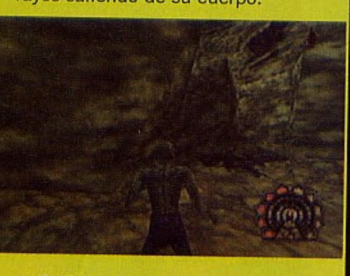


▲ Es que es más dinámico que Manolo y Ramón, el tío. Admirad la pose de Mike saltando hacia atrás, después de agarrarse al borde de una pared.

No te pierdas...

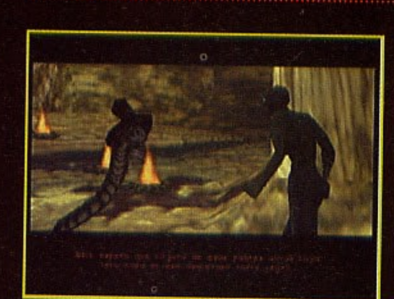


▲ Los **efectos de luz** serán casi continuos. Basta con eliminar un enemigo para ver impresionantes rayos saliendo de su cuerpo.



▲ **Está lleno de buenísimos detalles.** Por ejemplo, ShadowMan se quedará mirando a lugares u objetos relevantes que se nos hayan pasado por alto.

El dúo calavera







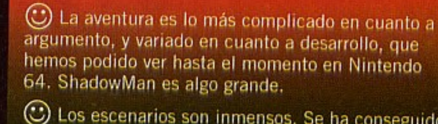




▲ ShadowMan es un hombre serio. Su cometido no le dejaría, en circunstancias normales, reírse de nada, ni siquiera pensar cosas hilarantes, pero cuando se encuentra con Jaunty... Esta serpiente de acento africano, que parece que se vaya a cantar una de Bob Marley en cualquier momento, hará que nuestro protagonista incluso haga chistes.



◄ El cometido de ShadowMan es recoger todas las Almas Oscuras de la Zona Muerta. Aquí al lado podéis ver lo mal que lo pasa el hombre a la hora de absorberlas. Pues sólo es la primera, macho...



PRIMERA IMPRESIÓN

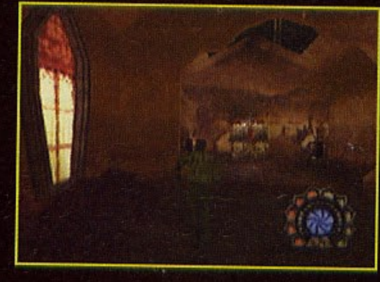
☺ La aventura es lo más complicado en cuanto a argumento, y variado en cuanto a desarrollo, que hemos podido ver hasta el momento en Nintendo 64. ShadowMan es algo grande.

☺ Los escenarios son inmensos. Se ha conseguido una sensación de campo abierto y libertad de elección única.

☹ Los colores utilizados ambientan muy bien el juego, pero nos parece demasiado oscuro en general. A veces no ves nada al entrar a una cueva.

☹ Nos ha sentado muy mal que al final no hayan doblado al castellano esta versión.







Interruptores



▲ En el momento en que no sepáis por dónde seguir, mirad por ahí para ver si encontráis un anticuado mecanismo.



▲ En este caso, pulsándolo, veremos cómo aparece una cuerda que nos permitirá continuar nuestra aventura.

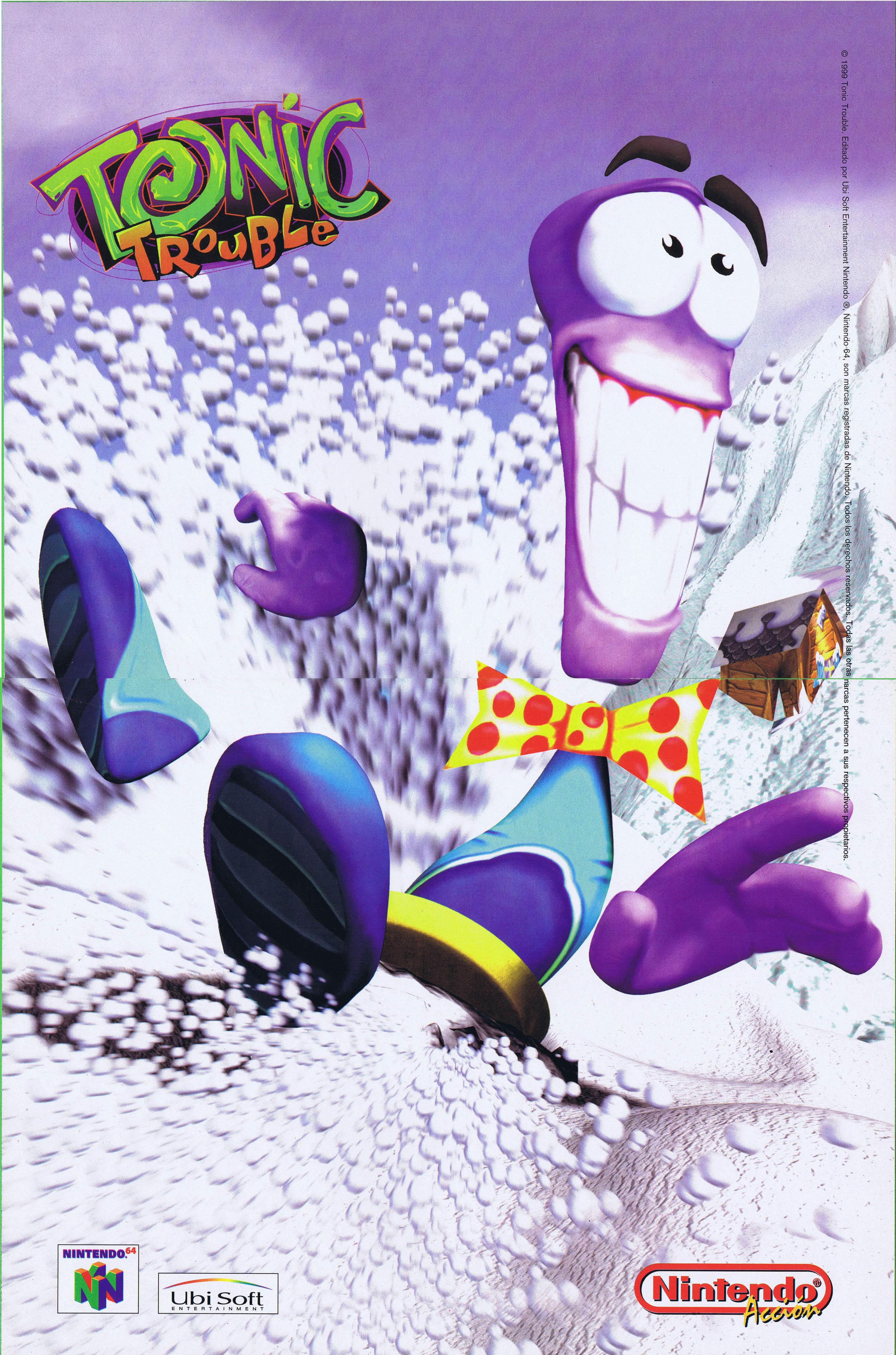


Mario

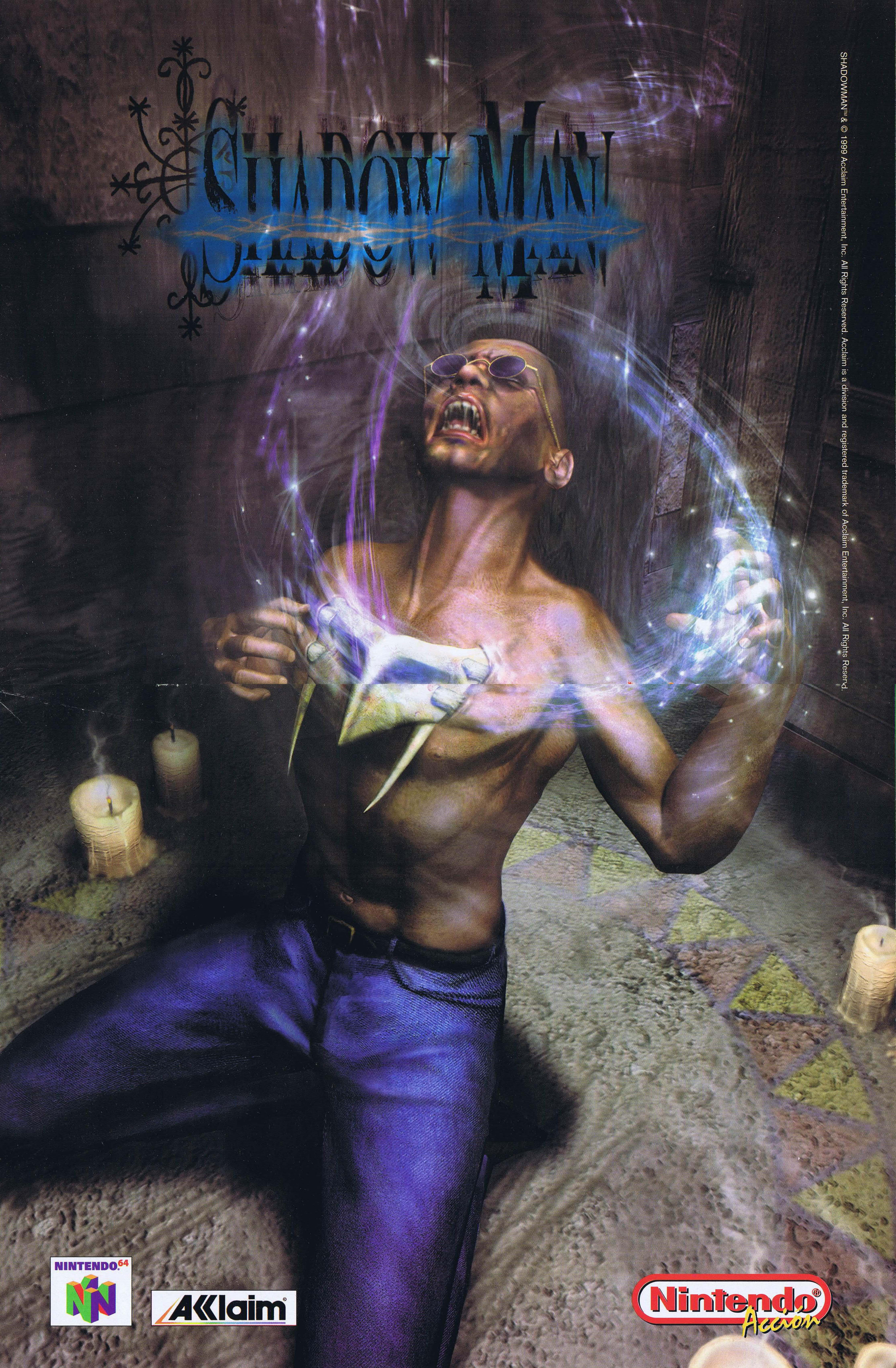
Gol



El tipo más carismático de Nintendo es también el más agradecido. Convierte en oro cualquier cosita, y es tan apañado y tan hábil, que tan pronto se enfrasca en la aventura poligonal más divertida de la historia, o en un juego de tablero, o se nos pone en plan luchador (contra su propio Yoshi), o se embarca, como es el caso, en un torneo de golf...


TONIC
TROUBLE
© 1999 Tonic Trouble. Editado por Ubi Soft Entertainment Nintendo ®, Nintendo 64, son marcas registradas de Nintendo. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.
NINTENDO64
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Nintendo®
Acción


SHADOW MAN
SHADOWMAN™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
NINTENDO64
AKKlaim
Nintendo® Acción

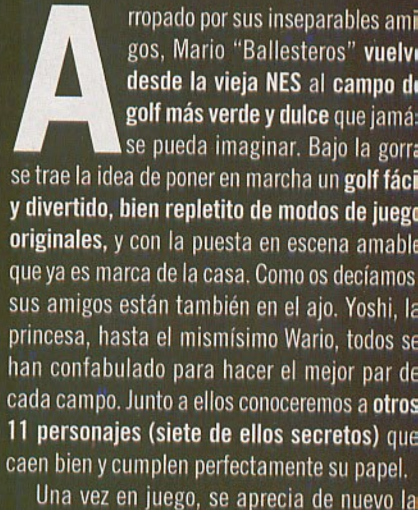

SHADOW MAN
NINTENDO64
Acclaim
Nintendo Acción

MARIO GOLF





Golf 64 para todos



Arropado por sus inseparables amigos, Mario "Ballesteros" **vuelve desde la vieja NES al campo de golf más verde y dulce** que jamás se pueda imaginar. Bajo la gorra se trae la idea de poner en marcha un **golf fácil y divertido, bien repletito de modos de juego originales,** y con la puesta en escena amable que ya es marca de la casa. Como os decíamos sus amigos están también en el ajo. Yoshi, la princesa, hasta el mismísimo Wario, todos se han confabulado para hacer el mejor par de cada campo. Junto a ellos conoceremos a **otros 11 personajes (siete de ellos secretos)** que caen bien y cumplen perfectamente su papel.

Una vez en juego, se aprecia de nuevo la cara amable, pero esta vez no por lo tierno, sino por la bonanza tecnológica. A los imaginativos campos han llegado renderizaciones y texturas, ofreciendo **seis campos brillantes, sólidos, bien diseñados**, y con una ambientación diferente que le viene al pelo. Los "lanzamientos" son bastante serios y ortodoxos, y de hecho las animaciones en cada swing parecen tomadas de la realidad (y adaptadas al cuerpo de cada personaje).

El manejo de todo esto es tan simple como efectivo. En realidad una barra se encarga de hacerlo todo: marca a la izquierda la potencia y a la derecha el ángulo de desvío. Además hay otras variantes que puedes/debes tener en cuenta: la posición de la pelota, el viento, la distancia al hoyo, el tipo de terreno, la elección de los palos… Incluso antes de que golpees puedes examinar la elevación y el estado del campo, acercar la vista al hoyo o disfrutar de una perspectiva cenital para hacerte una idea del recorrido desde el aire. **Muy profesional.**

Los "vuelos" de la pelota también se han solucionado a las mil maravillas. La cámara se mantiene fija durante unos segundos en el lanzador mientras la estela de la bola se va alejando. Después, entran en juego nuevas perspectivas que recogen la pelota desde todos los ángulos posibles.

Los **modos de juego se han planteado de una forma inteligente y original.** Proponiendo distintas variedades para un jugador y para varios. Y lo del **"Putter Golf"**, con unas pistas tipo minigolf que tienen forma de letra y donde hay que colar la bola aprovechándose de los rebotes, eso es ya lo nunca visto. ¿Y lo de que la bola pase por los anillos?, ¿has jugado a eso?

En fin, que Mario ha vuelto a crear escuela y que muy pronto podréis acompañarle en sus recorridos por esos deliciosos campos de ensueño donde el sol es rojo anaranjado...

Características

- Nintendo 64
- Nintendo-Camelot Software
- 256 Megas
- 24 septiembre
- 17 personajes
- 1-4 Jugadores
- 6 Campos (108 hoyos)
- Rumble Pak
- N64 Transfer Pak

Es fácil, hasta que te "atascas"



▲ Jugamos con el cartucho japonés, pero no hace falta ser muy listo para ver que estás en el **búnker.** Esto es golf, amigo.



▲ El **caddy virtual** aconseja el palo correcto, pero no tiene todas las soluciones. De aquí sales tú solito...



▲ A Wario le ha tocado bailar con la más fea. **Está fuera de pista** y un árbol complica la visibilidad. No, si es difícil...



▲ **Baby Mario** también va de cabeza, pero parece que ha encontrado el palo correcto y ha dado a la bola en la parte buena.

No te pierdas...



▲ **El exquisito detalle** que acompaña a cada golpe. Las animaciones están muy bien trabajadas y tienen un aire absolutamente profesional.



▲ **El toque arcade, en mitad de una buena simulación.** Aquí hemos conseguido un lanzamiento perfecto, y la bola chisporrotea en el aire.

Cosas para descubrir en la primera partida



Empezamos. En **modo un jugador** sólo aparecen cuatro personajes. A los 13 restantes te los tendrás que ganar.



El campo. La **presentación de cada hoyo** es espectacular. Una cámara aérea recorre el campo para que no pierdas detalle.



Fácil. La **barra verde** se encarga de la potencia y colocación del tiro. Basta pulsa A tres veces para convertirse en Olazábal.



Al agua. Ah, pero ese golpe no ha sido bueno. No, es que estaba **lloviendo** y... Oye, qué "ranas" hace la bola en el agua...



Examina el terreno. Una **rejilla móvil** "analiza" el terreno que tienes por delante, soplándote hasta el detalle más minúsculo.



Qué porte. Las **animaciones** de los personajes son muy realistas. Simulan golpes de maestro, con un porte elegante y efectivo.



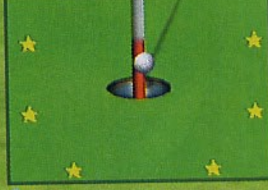
El golpe es bueno. Nunca perdemos de vista la **trayectoria** de la bola gracias al ágil juego de cámaras y a la estela de la bola.







Maestro del putter. El momento más delicado. **Fíjate bien en los metros** que quedan y calcula la potencia del lanzamiento.



Se coló. Las estrellitas indican que hemos hecho **birdie.** Pero con el par nos habríamos puesto igual de contentos.



Pero no ganas. Vaya **sofocón** le ha entrado a Baby Mario. Hay que ver cómo reaccionan estos chicos cuando todo sale mal...



INFORMACIÓN DEL CIRCUITO. Muy completo: aquí encontrarás **datos sobre la longitud del campo,** distancia al hoyo, golpes exigidos, incluso detalles sobre la ondulación del terreno.

¿QUÉ PALO? **El palo que has elegido.** Como profesional, tienes una bolsa completa donde escoger. Hay un modo extra en el que algunos palos ofrecen más recorrido de lo que aparece en pantalla.

EL VIENTO. La cara del fantasma hace de cometa. Te dice hacia **dónde sopla el viento** y con qué potencia. Muy útil.

"POWER METER". El dato que hay al final de la barra es la distancia máxima que alcanzas con ese palo. Para eso tienes que pulsar A justo cuando la barra llegue a su límite por la izquierda. Según los metros que queden, así habrás de **ajustar la barra de potencia.**

PUNTO JUSTO. El terreno en que estés te condicionará a la hora de **elegir dónde golpear la bola.**



▲ Los escenarios están diseñados con fantasía e imaginación. No esperéis campos reales, sino bonitos árboles, un sol de aúpa en el fondo, todo con tonos muy pastel.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Tiene una línea divertida y fácil, pero a su vez no deja de ser un buen simulador, con toques bastante profesionales, animaciones interesantes y gusto por el detalle.

☺ El bloque de los modos de juego es, como cabría esperar, de lo más completo. Podemos jugar a lo Olazábal o echarnos un torneo con anillos sin que se nos caigan los ídems.

☹ No sabemos si cuando salga el juego va a estar disponible el Transfer Pak, un periférico que trasladará al cartucho de N64 nuestros avances en el de Game Boy.

☹ Jugarlo en japonés. Vamos, no te enteras de nada. Menos mal que la versión Pal está al caer y vamos a poder entender todo lo que nos dicen.





▲ El juego de cámaras funciona a la perfección. La CPU elige la vista más espectacular en cada lanzamiento.



▲ Podéis participar hasta cuatro jugadores por turnos. En los modos multijugador salen de inicio diez personajes.



▲ En la opción entrenamiento podéis practicar en todos los hoyos y en el modo que queráis. Probad antes de competir.



▲ Pulsando Start podéis quitaros de encima todos los marcadores y disfrutar del golpe a toda pantalla.

CLUB SLOT PARA 4

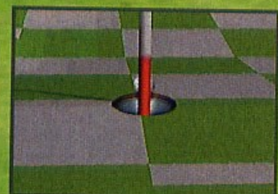




En el modo Club Slot, cada uno de los **cuatro jugadores comienza el torneo con los palos básicos.** Antes de cada hoyo podréis hacer una tirada a la **tragaperras** y, si hay suerte, ganar palos especiales.

Curiosos modos de juego







PUTTER. Una especie de minigolf que transcurre en superficies con forma de letra o números. El campo es pequeño, pero el desafío es enorme. Busca paredes, aristas... y haz un birdie, hombre.









RING. La cosa va de atravesar anillos. Tú no, hombre, la bola. En cada hoyo hay un número determinado. Crúzalos, acaba el recorrido bajo el par del campo y ganarás una bonita estrella.









SPEED. En el golf "normal" puedes tomarte el tiempo que quieras para pensar la jugada, el palo que vas a utilizar, ajustar la potencia. Aquí tienes un tiempo límite, y hay que acabar bajo par. Para colmo.

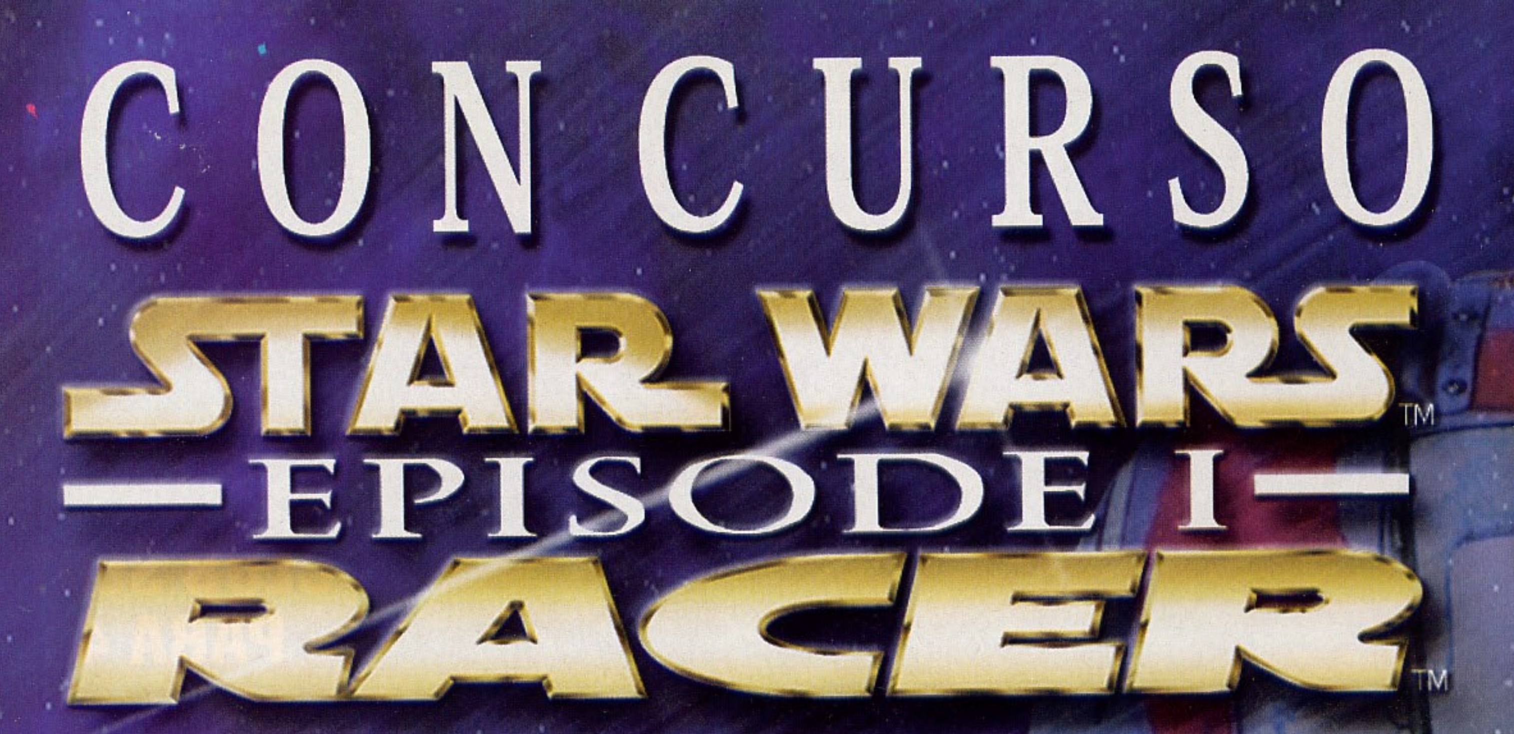




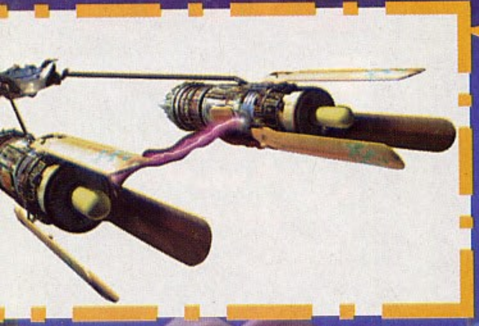


TORNEO. Son 18 hoyos de nada y compites por ganar monedas. Tienes que concluir bajo par, para no variar, o al menos cumplir la tarjeta que te dan al principio. Aquí compites tú sólo, sin rivales.

VERSUS. El más interesante. Ya te hemos explicado que en modo un jugador sólo aparecen cuatro personajes. Para hacer que el resto aparezca tienes que ganarles en este versus. Durante la partida, se puntúa en cada hoyo. Va por puntos y gana uno el que antes acaba bajo par.



¡DEMUESTRA QUE ERES **EL PILOTO MÁS RÁPIDO** DE LA GALAXIA Y **PARTICIPA EN NUESTRA CARRERA!**



¡TAN SÓLO TIENES QUE **RECORTAR ESTA IMAGEN Y PEGARLA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA** CON TODOS TUS DATOS!

¡QUE LA SUERTE TE ACOMPAÑE!

ONCURSO
¡Regalamos 100 juegos!
R WARS
SODE I
CER

PEGA AQUÍ LA IMAGEN QUE APARECE EN EL INTERIOR

¡Regalamos 100 «Star Wars: Episode 1 Racer» para Nintendo 64!





www.nintendo.es





Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que pegen la imagen de *STAR WARS:* EPISODE I RACER que aparece en estas páginas y envíen el cartón que aparece en la portada, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)

2.- Entre todos los cartones recibidos se extraerán CIEN, y sus remitentes serán premiados con un juego de *Star Wars:* Episode I Racer para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 16 de Agosto y 24 de Septiembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON 2

Turno para las plataformas

En la sala de te puedes cambiar tu personaje. A ella se llega desde unas plataformas "flasheantes" que encuentras casualmente cada vez que necesitas el poder de uno de los héroes.

NINTENDO 64
KONAMI (OSAKA)
PLATAFORMAS-RPG
128 MEGAS
SEIS MUNDOS
BATERÍA: NO



Japón vuelve a ser de nuevo testigo y parte de las andanzas de Goemon y su pandilla. El decorado no ha cambiado en esta segunda entrega, donde todo sigue siendo muy época Samurai, pero tanto **el esquema como el desarrollo de la acción han sufrido un importante lavado de cara.** Donde había RPG puro y duro, ahora hay plataformas (aunque lo de "rolear" sigue vivo en algunas etapas); las 3D estilo Zelda han sucumbido ante un 2 1/2 D de avance lineal y **fondos con volumen y apariencia 3D;** y los largos ratos sin nada que hacer, corriendo de un lado para otro, en fin, donde flojeaba la jugabilidad (en la primera parte), ahora hay saltos, enemigos, ítems, actividad sin tregua...

Saltos, minijuegos y mucho dinamismo

El juego **combina fases de plataformeo,** con saltos a tuttiplen y golpetazos a los enemigos de turno (la mayoría sacados del mundillo Goemon), **junto a otras más reposadas** que transcurren en distintas ciudades. En las primeras, el **"pase de entrada"** se obtiene al final del nivel. Y conste que aunque el desarrollo sea lineal, puede que a veces, en niveles avanzados, nos desorientemos por completo. **En las fases urbanas,** el objetivo es más bien comprar comida, obtener información (charlando con el personal -en inglés-), participar en algunas misiones/minijuegos y, si sois hábiles y perspicaces, conseguir uno de esos pases. Sumando los pases de las fases de plataformas a los de los minijuegos, conseguiréis el número apropiado para acceder a los diferentes mundos (cada uno os pedirá una cantidad).

El juego tiene un dinamismo fantástico, que se redondea con la **opción de dos héroes simultáneos.** Aunque moverse por la ciudad sea un poco más aburrido, las **fases de salto y pataleo están bien medidas:** la acción está equilibrada, la ambientación desborda la pantalla y **el avance es más original de lo que parece.** El plano técnico no deja en mal lugar el planteamiento. El aspecto de personajes y enemigos es total, los escenarios "llenan" y dan sensación de solidez (y de volumen), y los movimientos y animaciones son bastante suaves y de lo **más divertido.**

El juego, en imágenes








No es el FMV de RE2, pero también vale. ***Las diferentes secuencias cinemáticas que saltan antes y durante la aventura*** *son todo un punto. Están bien animadas, nos informan sobre lo que ocurre, son graciosas y encima nos permiten respirar. Aquí van algunos ejemplos.*










En las ciudades, hay varias misiones extra esperándote. Se trata de que ayudes a los habitantes a cumplir un objetivo: encontrar los cachivaches del DJ, cargarte a los fantasmas (en un tiempo límite), encontrar al cartero de la city... Lo normal es que tengas que retroceder a fases anteriores, aunque puede también que te inviten a volver cuando hayas alcanzado un nivel posterior. El premio es un pase de entrada.



Transcurre en Japón, con los mismos personajes, pero no tiene nada que ver con la entrega anterior.



Yae utiliza su katana para no dejar títere con cabeza. Nuestra espía favorita es capaz además de convertirse en sirena.



Uno de los ataques de Bismaru es este beso mortal de amor.



Por la noche, los caminos se llenan de fantasmas y oscuridad.

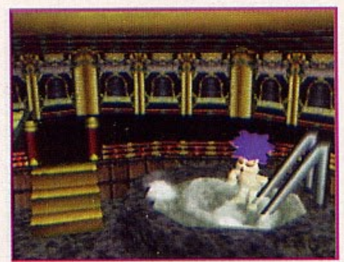
Combates sin Impact






Normalmente, los enemigos finales se mueven en grandes robots, y sólo sucumben a nuestro Impact. Pero también veréis algún especimen al que hay que ***cargarse con astucia y habilidad****, sin la ayuda del robotón.*













La ciudad es también el sitio ideal para enterarse de lo que hay que hacer a continuación, y de paso (o al mismo tiempo) descansar y grabar la partida. Esto último lo puedes hacer en la posada. Grabar no te costará nada, pero para descansar tendrás que pagar. ¿Descansar? Sí, hazlo para evitar viajar de noche, que es muy peligroso.
Lo del adivino ya te sonará del primer Goemon. El tío es igual de ridículo, pero sigue adivinando el futuro...







Cada héroe dispone de una serie de poderes especiales que debes aprovechar para avanzar. Y si no, siempre podrás cambiar de héroe.



El segundo arma de Yae es este potente Bazooka. No se le resiste ni uno...



Las posibilidades de ataque de los robots son ahora mucho más amplias.





La balsa avanza y el del fondo no hace más que disparar. Aguanta, Goemon.







Compartiendo saltos







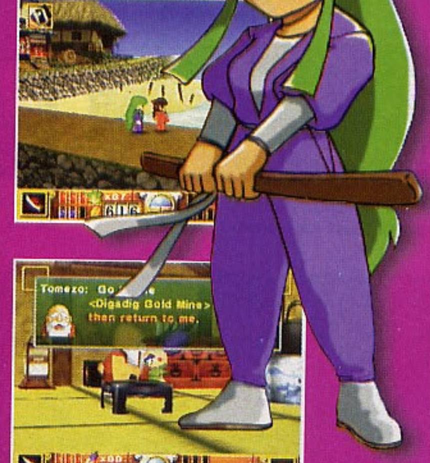




Cosas de CIUDAD









*Las ciudades son territorio neutral, donde nada te puede ocurrir. En ellas encontrarás **tiendas** (donde comprar alimentos), la **posada** (para no pasar la noche al raso), **restaurantes** (para cargar fuerzas), la **mansión del adivino** (que por un módico precio te ayudará a avanzar), el **puesto de policía** (donde obtendrás información) y la **casa de te** (para cambiar de personaje), al margen de viviendas particulares donde conocerás al personal más variado. El tratamiento de la ciudad sigue las 2 1/2 D del resto, pero **dentro de las casas la perspectiva es 3D total.***



Cuídate de estos bichos que aparecen y se largan desde el fondo de la pantalla.



A medida que avanzamos, las cosas se ponen más difíciles. Más enemigos, más peligrosos.



Dentro de las casas, la vista pasa a 3D completo, y Goemon tiene absoluta libertad para moverse.



Al principio, Impact actúa como un enemigo más. Aquí le vemos lanzando salvas (y tocando) a nuestro pobre Goemon.



El juego combina fases de plataformas, que destacan por su dinamismo y acción, junto a otras más reposadas, en las ciudades, que son más RPG.







Buena idea lo de jugar a dobles,** sobre todo si te está costando avanzar. En este modo puedes poner en práctica la opción del **Piggyback**, que consiste en subirte a espaldas del compañero de forma que uno dispare y el otro avance. **Así se duplican las fuerzas y la potencia de las armas.

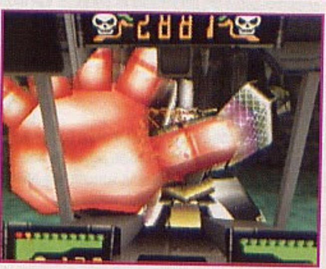






Las peleas con Impact son mucho más entretenidas que antes. Primero porque disponemos de un mayor número de golpes, y segundo porque podemos pasarle el testigo a un compañero.







Sí, al estilo Rumble (sólo que como más modosito). El compañero recoge el testigo y se lanza a por el rival, mientras tú descansas de la paliza. Y puede ser más espectacular que antes, pero también parece más difícil deshacerse de los muchachos.





Para cruzar las puertas de cada mundo, necesitamos llevar encima los pases necesarios. Una vez completado cada punto, aparecerá el cartelito de "Clear" y se abrirán diferentes rutas. Da igual cuál elijas, al final tendrás que recorrerte todas las localizaciones.



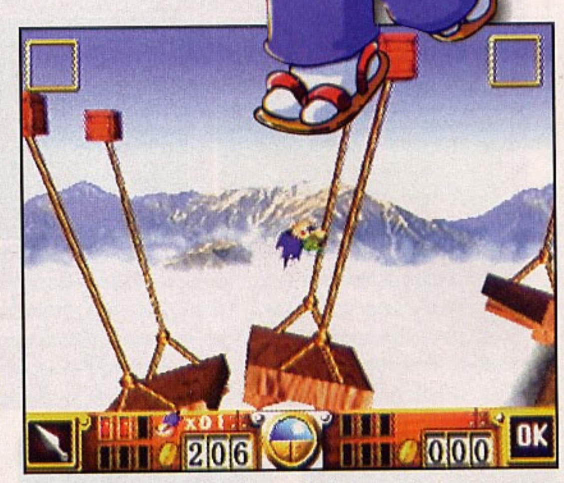
En este juego hay que ser muy avaro y recoger todas las monedas posibles.



La cara del enemigo final del juego no es de las que hacen amistades, desde luego.



Goemon utiliza varias monturas para desplazarse por algunos niveles. Cabalga a lomos de un caballito, o en un tanque...



Ya te lo advertimos. Plataformas a todo trapo. Algunas más sencillas, otras, como éstas, más de precisión...

El Análisis

GRÁFICOS — 88

Destacan especialmente por su originalidad y colorido. Los escenarios tienen una buena sensación de profundidad, y el tratamiento 2 1/2 D está bien logrado. Pero son un poco simples.

MOVIMIENTOS — 85

Los personajes están bien animados, aunque no esperes nada del otro mundo. Suficientes posibilidades de acción, y bien en la parte de los robots, que dan mucho juego.

SONIDO — 88

En su papel, desde luego. Melodías alegres, moviditas, desenfadadas, acompañadas por efectos muy originales y bastante eficaces.

JUGABILIDAD — 90

El control sobre los personajes es perfecto, y el nivel de dificultad va subiendo poco a poco hasta hacértelo pasar mal en los combates con los gigantones. Se deja hacer.

ENTRETENIMIENTO — 91

Decae un poco en la ciudad, donde más de una vez te sentirás perdido. Pero da el do de pecho durante las fases de plataformas, donde la variedad de enemigos y situaciones es constante.

TOTAL 89

- *Su* **calidad-precio** *no está bien compensada. Es un juego divertido, pero también bastante carete.*
- *La combinación de* **estilos** *aumenta el interés. Aquí hay plataformas, beat'em up, RPG, un poco de todo...*
- *Las* **fases de lucha** *de los robots son totalmente rompedoras. En esta entrega aumenta el plantel de movimientos y podemos ayudarnos con un segundo robot, estilo wrestling.*
- *Es muy* **dinámico** *y la duración está más ajustada que en la primera parte.*

Mogollón de criaturas








Vivos, muertos, fantasmas, seres sacados de la imaginación, samurais de metal, arañas peludas calvas, tipos enormes... la ***variedad de enemigos que encontrarás en esta aventura es todo un derroche de ingenio.*** *Por cierto, algunos sólo salen por la noche y otros por el día...*



Coge ese ítem, Ebisu, que te eleva el nivel de las armas. Y si ves un "pincho moruno", te aumentará la energía.

La aventura pasa del día a la noche, y en cada momento encontrarás personajes, enemigos y peligros diferentes.



El juego nos invita a viajar por los lugares más extraños. Claro que cuando es de noche, la cosa se pone aún peor.









Entre misión y misión disfrutaremos de una bonita escena de animación para cada bando, que será distinta según hayamos ganado o perdido. Si vamos con los buenos, aparecerán varios helicópteros disparando contra una base de NOD y destruyendo su símbolo. Y si nos hemos decidido por los malos, disfrutaremos de las pantallas que tenéis aquí encima.

COMMAND & CONQUER

¡Esta es mi GUERRA!

- NINTENDO 64
- WESTWOOD
- ESTRATEGIA
- 96 MEGAS
- 50 MISIONES
- BATERÍA: SÍ



La **estrategia se estrena por fin en N64,** y lo hace con un título mítico. «Command & Conquer» es un clásico de PC que asombró a cuantos lo jugaron. De eso hace ya varios años, pero el paso del tiempo no le ha hecho perder ni un ápice de frescura y calidad. Además, esta versión tiene personalidad propia: se han **rediseñado los escenarios,** y se han creado nuevas misiones, las llamadas **Operaciones Especiales,** para alargar la vida del juego.

Estrategia en tiempo real

C&C revolucionó el género de la estrategia, que hasta ese momento se regía por los tradicionales turnos de los juegos de tablero, **introduciendo el tiempo real** (las acciones de ambos bandos se van desarrollando a la vez). El objetivo es **controlar el mayor número de territorios posibles** mediante la construcción de una base de operaciones y la creación de un poderoso ejército para eliminar al contrario del mapa. El mando se convierte en ratón y dirige el puntero que aparece en pantalla con el que seleccionaremos las tropas que queremos mover, "fabricaremos" soldados e instalaciones y recogeremos el **mineral Tiberium,** fuente de riqueza con la que hay que sufragar todos los gastos de la batalla.

De inicio, el escenario está cubierto por completo con una espesa niebla negra. Debemos enviar una avanzadilla a reconocer el terreno y buscar los objetivos, sin descuidar nuestra casa. Nos esperan **diversos tipos de misiones,** desde destruir una base hasta rescatar a un contingente de soldados. Pero antes podremos **elegir entre los dos bandos,** NOD y GDI (buenos y malos), porque cada uno tiene una campaña diferente, incluso empiezan la conquista por distintos lugares del mundo. En total son **50 misiones** donde se despliegan una enorme variedad de tropas diferentes: infantería, jeeps, motos, tanques o torretas de vigilancia.

En fin, que no podíamos haber encontrado nada mejor para estrenar género. **Sólo se echa en falta alguna opción multijugador, y la consabida traducción.**





El mítico juego de estrategia en tiempo real inaugura a lo grande el género en Nintendo 64.



Tras cada misión sabremos lo bien que lo hemos hecho con este cuadro estadístico.

Los dos bandos



Global Defense Initiative. Van de amarillo y son los buenos. Una fuerza multinacional que intenta evitar que los terroristas se hagan con el control del mineral Tiberium. Sus armas más poderosas son los tanques mamut y el cañón de iones.



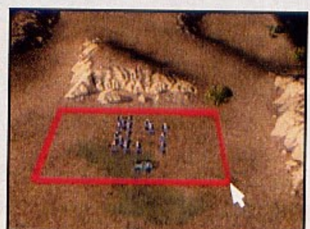
Brotherhood of NOD. Malvados, muy malvados. Esta organización terrorista con estructura sectaria siembra el terror con ataques a poblaciones y asesinatos comandados su misterioso líder, Kane. En sus laboratorios han logrado desarrollar la bomba atómica.



Al plantear las estrategias hay que tener muy en cuenta que el terreno es 3D. Por ejemplo, aquí no podemos atacar por el flanco debido a la elevación.







Para seleccionar las tropas, dejamos pulsado el botón A y movemos el stick hasta abarcarlas.



En las Operaciones Especiales manejaremos entre otros a un Comando de élite que tiene que volar diversas instalaciones. Para poder infiltrarnos en la base enemiga contaremos con la inestimable ayuda de la aviación, que bombardeará las defensas para dejarnos paso libre. Son las misiones más difíciles del juego.

Así se juega a «C&C»



Antes de cada misión, el comandante nos explicará los objetivos a cumplir. Lástima que hable en perfecto inglés.



Lo primero es construir nuestra base. Tras fabricar las estructuras deseadas, las colocamos sobre el terreno.



El Tiberium es el elemento básico del juego. Cosecharlo nos hace ganar dinero para desarrollar nuestro ejército.



Comenzamos a crear una fuerza de ataque devastadora. Todo se controla desde el menú de construcción.



¡Esto marcha! Ya tenemos un destacamento preparado para el asalto final. Ha costado tiempo y dinero.



Por último, localizamos la base enemiga y... ¡Al ataquerrrl¡ ¡El mejor enemigo es el enemigo muerto!

El Análisis

GRÁFICOS 86



No es su punto fuerte, pero tampoco debían brillar. El tamaño de los soldados es pequeño, pero una vez que sabemos quién es quién no resulta un problema. Los escenarios 3D están muy bien realizados.

MOVIMIENTOS 89



Los desplazamientos de las tropas son muy rápidos. El único fallo está en las explosiones, que ralentizan un poco el desarrollo del juego.

SONIDO 80



La banda sonora del original era de lo mejorcito que hemos escuchado. Para el cartucho se ha optado por un "remix" que cumple su función pero que no llega a sorprender.

JUGABILIDAD 87



Al principio cuesta un poco asignar órdenes y controlar la barra de construcción al mismo tiempo, pero al cabo de una hora esto no será un problema. No obstante, el mando resulta poco fiable en momentos de extrema precisión

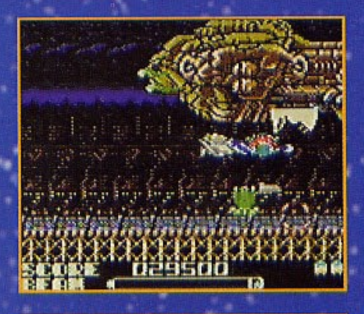
ENTRETENIMIENTO 90

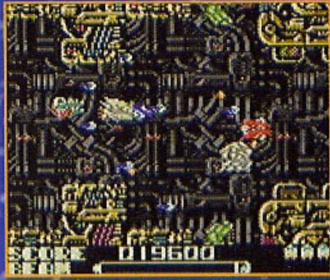


Obsesión es la palabra que mejor define lo que sentiréis jugando a «Command & Conquer». Os meterá la estrategia por los ojos, y si no, al tiempo.

TOTAL 89

- *Los objetivos de las misiones están en* **inglés,** *y los soldados responden a nuestras órdenes en el mismo idioma. Menos mal que tampoco hacen falta demasiadas explicaciones.*
- *El* **Expansion Pak** *mejora un poco la resolución, pero es prescindible.*
- *El control no ofrece tanta precisión como un* **ratón.** *Quizá a Nintendo le dé por sacar uno pronto.*
- *Ya era hora de que tuviéramos algún juego de estrategia en N64.*





El manejo de la bolita (Force) que conseguimos cogiendo el ítem correspondiente, es fundamental en ambas partes de «R-Type». Podemos pegarla al morro o la cola de la nave para que "se trague" los disparos que vengan de ese lado, o pulsar el botón para dejarla suelta en lugares donde los enemigos abunden.

R-TYPE DX

El mito de los mata-mata

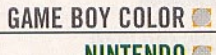
La historia de «R-Type» es conocida por todos. Tras 15 persistentes añitos en los que se ha versionado para microordenadores míticos, consolas de 8 y 16 bits, y recopilatorios para PC, la diversión que sigue proporcionando le mantiene como titular indiscutible **entre los mejores shooters de la historia.** Un mata-mata histórico, legendario e incombustible que vuelve a la carga en las pantallas de GBC para reforzar la ya poderosa logística de afianzamiento reemprendida tras... ¿Que cómo ha quedado? Ya vamos, ya.

Idéntico, igualito, "clavao", es lo mismo

Si por algo podemos ensalzar la calidad de esta versión es por su **fidelidad al original.** En las primeras partidas nos han eliminado exactamente en los mismos lugares en los que caíamos hace años (snif!) en los recreativos, bajo la reprochadora mirada de los "enteraos" de aquellos tiempos, que ahora no sabrán ni coger un pad. Venganzas aparte, el **apartado gráfico es una reproducción perfecta,** a pesar de contar con menor resolución que la máquina, Como si después de admirar un Picasso te fijas en la firma y se lee Doña Celéstides de Rondón. Y no sólo gráficamente anda bien la cosa. **En movimientos, la nave y el scroll disfrutan de la misma perfección.** Y no se puede decir que sea lento ni rápido. **Sencillamente tiene la velocidad justa,** lo que no quiere decir que también sea la necesaria, ya que los disparos corren bastante más que tu nave (como tiene que ser).

Jugando, lo único que puedes echar en falta es una palanca y dos botones gordos. **El disfrute es máximo, aunque exista algún fallito,** como la desaparición de enemigos cuando se juntan catorce o quince en pantalla, o de algún disparo que vuelve a aparecer repentinamente al lado de tu nave. Pero no afecta casi nada a la jugabilidad, ya que esto ocurre en momentos puntuales. **Así que, si queréis un mata-mata ejemplar, ya sabéis cual escoger: el mejor.**

GAME BOY COLOR
NINTENDO
SHOOTER
8 MEGAS
11 NIVELES
BATERÍA: SÍ



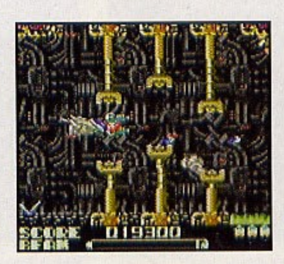


Precio 5.990 PTA

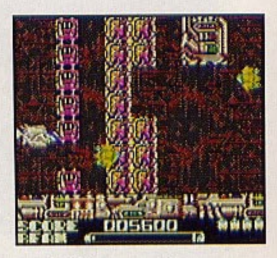
1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

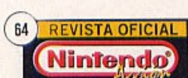








Máxima precisión. Si creías que «R-Type» se iba a limitar a "amorcillarte" el pulgar derecho de tanto disparar, te informamos de que también "amorcilla" el izquierdo, ya que en ciertos momentos del juego nos encontraremos en situaciones que requieren un control "al pixel" (en serio) de nuestra nave. Sirvan de ejemplo estas cuatro pantallas en las que seguimos vivos a pesar de los numerosos obstáculos móviles.

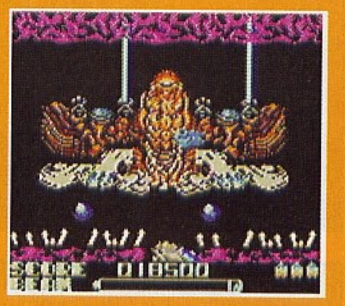




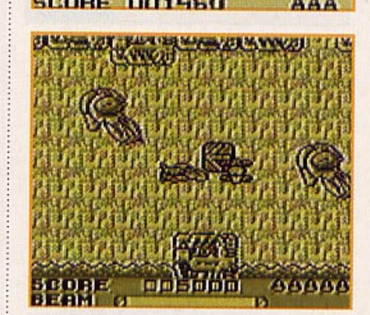
«R-Type DX» se aúpa al primer puesto en nuestra lista de "shooters". No es perfecto, pero casi.

Caramboleando con el jefe





***Todo jefe tiene al menos un/a pelota**, y este es el caso de los jefes finales de la segunda parte de «R-Type». Para eliminarlos habrá que esperar a que saquen la bolilla, de diferente apariencia y localización según el bicho, y lanzarle una y otra vez la nuestra, nuestra pelota, el Force, que daña con el sólo contacto. Como veis, lo que importa a la hora de enfrentarse a los jefes es echarle pe... echarle Forces.*



La versión de Game Boy es otra maravilla que además no tiene exactamente la misma distribución de enemigos y escenarios que la de color. Si terminájs con ambas partes en color, podéis jugar tranquilamente estas dos versiones en B/N, pues mantienen la misma jugabilidad, y resulta diferente en algunos lugares.



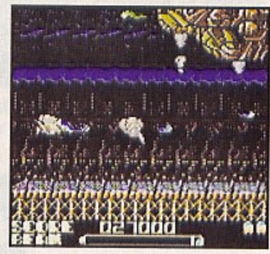
Algunos enemigos son inmunes a los disparos, así pues, a defenderse lanzando el Force.



Si recogemos ítems, nuestra nave irá aumentando su poder y cambiando el tipo de disparo.a

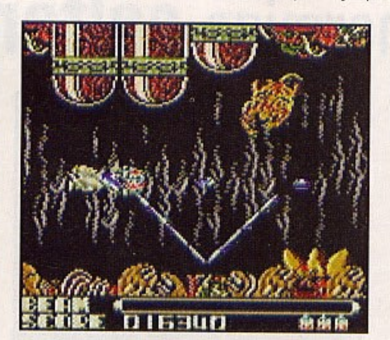


Algunas armas tienen objetivos específicos. El rastreador mata a todo el que vaya por tierra.



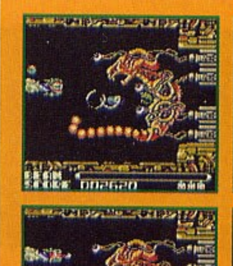
No debéis dejar escapar a ningún robot cabezoncete. En su interior esconde un ítem.







"El despacho del jefe", de «R-Type I»















FASE 1. Para eliminar al primer bicho,tienes que acertarle en el abdomen, de donde sale de vez en cuando un bichillo verde. Lánzale la bola varias veces y... despachado.

FASE 2. Deja el Force en la parte superior de la carcasa por donde entra y sale la serpiente. Sitúa la nave donde ves en la pantalla superior y dispara sin descanso.

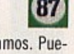
FASE 3. Esta pedazo de nave no es el jefe de la Fase 3, es la Fase 3. Elimina los cañones según aparezcan y lanza la bola hacia atrás para destrozar el generador.

FASE 4. El caso es que no te den los objetos que caen del techo. Si llevas la bolita superior, ponte bien a la derecha, con el Force tocando el bicho. No dura nada.

FASE 5. Si te pones pegado a la izquierda y consigues colar el Force cuando se abren las fauces, habrás terminado con él. De todas formas, cuidado con los bichitos verdes.

El Análisis

GRÁFICOS



Depende de la fase en la que nos metamos. Pueden ser limpios y brillantes, o recargados y oscuros, pero son los mismos que mostraba la máquina. Si no os gustan, echadle la culpa a los años.

MOVIMIENTOS



Si el escenario es complejo, el scroll se vuelve algo menos suave, pero tanto las naves como los jefes finales hacen olvidar este pequeño fallo.

SONIDO



El apartado de efectos brilla por sí mismo. Los diferentes disparos suenan a láser, a bomba o a... a disparo, con suficiente realismo. Las espaciales melodías acompañan sin molestar.

JUGABILIDAD



Tan jugable como lo que es, un matamarcianos de altísima calidad. Lo difícil es tener habilidad para esquivar decenas de disparos, enemigos y los bordes del escenario, todo a la vez.

ENTRETENIMIENTO



Entre todas las versiones tenemos cinco juegos para elegir y varios niveles de dificultad. ¿Quieres un buen matamarcianos? Aquí tienes el mejor.

TOTAL 91

- *Es **«R-Type»** hasta la médula. Igual que hace años y casi perfecto. No se puede dejar escapar una joya de valor incluso histórico.*
- *Su **dificultad** puede enfriar a más de uno, pero si no fuese difícil no sería él.*
- *Una **pena** lo de la desaparición de sprites. En algunos lances molesta lo suyo.*
- *La inclusión de una **versión B/N** es buena idea. Tienes todos los juegos de «R-Type» en un mismo cartucho.*



Los consabidos passwords se presentan al terminar cada nivel. Quizá hubiese sido buena idea espaciarlos algo más, ya que el juego no es excesivamente largo ni difícil.

- GAME BOY COLOR
- ACTIVISION-TIERTEX
- PLATAFORMAS
- 8 MEGAS
- 8 NIVELES
- BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 6.490 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 80

Están bien definidos, presentando un mundo en miniatura y a tamaño proporcionado, pero se echan en falta unos fondos más trabajados.

MOVIMIENTOS  83

En lo que a nuestra hormiga se refiere, realmente buenos, aunque las animaciones dificulten un poco el control. Los enemigos no disfrutan del mismo número de cuadros de animación.

SONIDO  79

Las tonadillas del juego encajan bien con la ambientación, pero los efectos son un poco pobres.

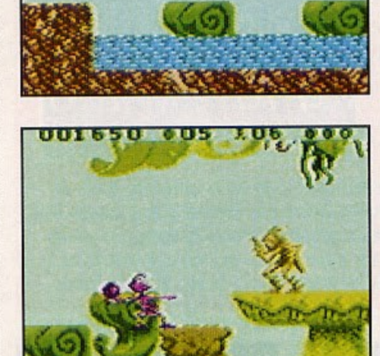
JUGABILIDAD  80

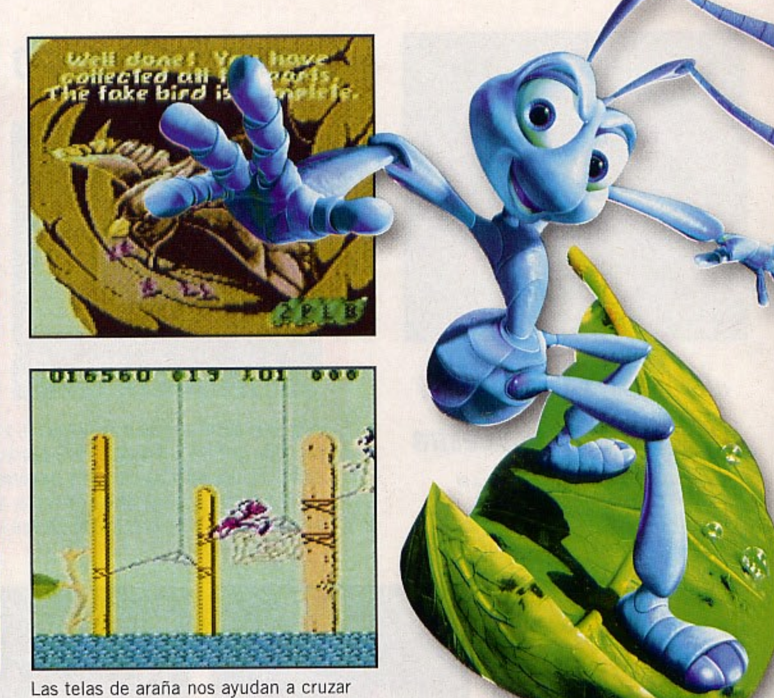
Se ve afectada por las animaciones de la hormiga, que a la postre nos impiden realizar las acciones con la precisión adecuada.

ENTRETENIMIENTO  82

Una vez superado el escollo del control, descubrimos un juego simpático y variado que no sólo nos propone saltar y saltar. Seguro que algunas fases más no le habrían sobrado...

TOTAL 80



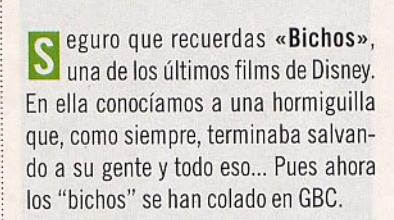


Estampar bolazos en la cara de los saltamontes, tan divertido como necesario.

Las telas de araña nos ayudan a cruzar los charcos de agua.

A BUG´S LIFE

La hormiga saltarina



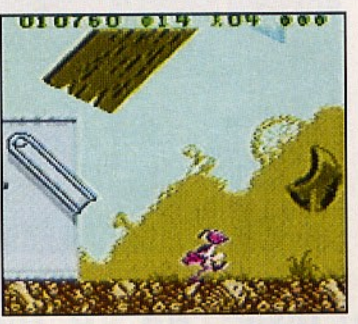
Seguro que recuerdas **«Bichos»**, una de los últimos films de Disney. En ella conocíamos a una hormiguilla que, como siempre, terminaba salvando a su gente y todo eso... Pues ahora los "bichos" se han colado en GBC.

No sólo saltar

Activision nos trae un juego de plataformas que recrea el film en cuestión. Un cartucho con **aire Disney**, es decir, un cuidado aspecto de los personajes y cierto carisma, en el que los **saltos, la acción, y los pequeños retos** que se salen de la tónica general están a la orden del día. Nuestro cometido es llegar al final de la fase, pero hay ocasiones en las que no basta con avanzar, sino que tendremos que **buscar partes de los inventos de Flik** (la hormiguilla), o correr contra el reloj, en fin hacer cosillas distintas, para completar el nivel.

Quizá no todo el mundo se haga con su **peculiar control**, que se ve dificultado por las animaciones del personaje, pero no es nada que no se solucione con práctica.

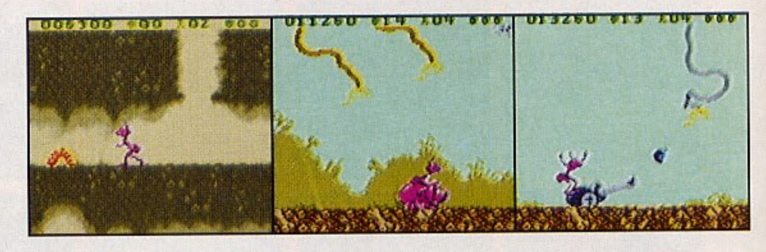
En resumen, un arcade que, si bien no aporta mucho al género, **entretiene y se deja jugar.**



Técnicamente destacan las animaciones del protagonista, muy conseguidas.



Pantallas tan bonitas como ésta se presentan al comienzo y término de nivel.



Para variar





De vez en cuando nos encontramos una fase que poco tiene que ver con saltar. Miren a ***Flik segando****, o subido en escarabajote, o...*



guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



QUAKE II

Marine. Firmes. Que no se te mueva ni un pelo de las piernas. Tu misión es infiltrarte en la base de operaciones alienígena y destruir sus instalaciones. Firmes, he dicho. Encontrarás peligros a cientos, pero para eso te vamos a dar esta superguía. Y sigue firmes, pardiez.

Página 78

Castlevania 64

Se ve la luz al final del túnel, pero es la luz de las tinieblas. La luz del espanto que se ha traído Drácula en una bombilla eterna. En esta última entrega la vamos a apagar.

Página 82

Star Wars Racer

El torneo semiprofesional es historia. Aquí tienes siete nuevos circuitos analizados al detalle. Para que sepas dónde activar turbos, dónde deslizarte y dónde pisar el freno. Además, abrimos todas las nuevas naves. ¿Más? Pues...

Página 68

Conker´s Pocket

Es uno de los juegos más simpáticos y completos que verás en Game Boy Color, y por eso le hemos "destripado" de arriba a abajo. En esta guía completa te contamos qué pasos debes dar para llegar al final, cómo cargarte a los enemigos finales, y algunas pistas para resolver los puzzles.

Página 72

EL TRUCO DEL MES

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Pilota la nave Naboo Royal Starfighter



Es más rápida y poderosa que el resto de naves. Su manejabilidad te dejará alucinado, y su potencia de disparo hará temblar a los enemigos de la alianza. Es el **Starfighter de Anakin Skywalker,** y estaba escondido en este Rogue Squadron. Estaba, porque escribiendo **HALIFAX? en la pantalla de códigos, y a continuación !YNGWIE!,** en la misma pantalla, aparece por arte de magia. Aquí la tienes. Amarilla, muy linda, lista para ponerse a tu disposición en cualquier nivel. ¿Qué otros secretos guardará este juego?



Podréis pilotar el caza de Anakin en todas las fases del juego donde no se requieran naves especiales, como el snowspeeder.

Otros trucos...

RAMPAGE 2

Unos cuantos passwords para alegría de la afición rompedora. Con **BVGGY** sacamos un buen Cheat Mode. Y con **NOT3T, SM14N, LVPVS, S4VRS** hacemos aparecer a los monstruos de incógnito.

STAR WARS RACER

Mantén Z y pulsa L para introducir **RRDEBUG** en la pantalla donde te piden las iniciales. Después lleva el cursor hasta END y pulsa de la misma forma. En carrera, pausa el juego y presiona **Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba** para acceder a un menú secreto. Sigue los mismos pasos para escribir **RRJABBA** y hacerte invencible. También, con **RRTHEBEAST** correrás en modo espejo. Muy interesante.

ROBOTRON 64

Para comenzar la partidita con 126 vidas, introduce estos passwords según el nivel de dificultad que quieras: **TFTTDQSKBB** (fácil), **THTTNQSKBB** (normal) y **TKTTDRSKBB** (difícil). En el menú Setup pulsa **Izquierda (2), Derecha (2) y C-arriba** para aumentar la velocidad.





Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

STAR WARS EPISODE I RACER

Continuamos nuestro vuelo rasante por el universo «Star Wars Racer», ofreciéndote los siete circuitos del Torneo Semipro. A partir de aquí, necesitarás de toda tu pericia y atención para superar los primeros escollos importantes. LLegan en forma de curvas cerradas, estrechos pasajes, y contrincantes que saben de sobra cómo pasar por todos los circuitos sin despeinarse las antenas.

TORNEO SEMIPRO

La dificultad es mayor en el Torneo Semipro, pero los premios también. Hasta 3.300 Tugruts pueden ser tuyos si eres capaz de vencer en estos demenciales y enrevesados circuitos.

1 Sunken City

El recorrido de la "Ciudad Sumergida" nos lleva por tramos del ya visitado **Aquilaris Classic,** de modo que las estrategias que te dimos el mes pasado te servirán de nuevo aquí.





Introdúcete por el **tubo hexagonal** y gira a la izquierda hacia la mitad para salir por el **pequeño hueco.** La carretera no está definida como tal, pero **ayudándote del mapa** no tendrás problema para regresar al camino principal con una buena ventaja sobre el resto de participantes.



Las **aglomeraciones de naves en el túnel** pueden causarte problemas. Para evitarlas, toma la **rampa azul de la derecha** y alcanzarás el piso superior sin problemas. En el **segundo túnel** tienes otra igual, sólo que a la **izquierda.**



Al entrar en la **zona de las gradas** nos espera una **interminable curva a la derecha.** Podemos **activar el turbo** sin problemas, ya que la trayectoria es muy abierta. Al final la curva termina cerrándose mucho, así que decelera.

Cuando llegues a la peor parte de la curva, tus motores estarán a punto de **sobrecalentarse,** así que **suelta el botón A, tómala tranquilamente,** y al salir estarás preparado para reactivar el turbo durante el resto del viraje.

NUEVA NAVE



El pequeño Podracer de "Bullseye" Navior tiene una buena tracción y un mejor viraje, pero adolece de la potencia necesaria y se queda corto en aceleración.

Howler Gorge

2

START

De vuelta en el planeta helado **Ando Prime,** nos las vemos y deseamos para mantener la nave en su sitio por la resbaladiza **nieve** y los **hielos** permanentes. Potenciar la tracción le vendría muy bien a tu nave.



Howler Gorge tiene el mismo **atajo en la tienda que Beedo´s Wild Ride.** Aun así, en la primera vuelta no podrás cogerlo, y la carretera te llevará por rutas desconocidas. Toma la **salida de la izquierda** al llegar a la primera bifurcación en el túnel.

NUEVA NAVE



Ratts Tyerell tiene una excelente aceleración en su Pod, buena respuesta al viraje, pero falla en la tracción.



El **túnel de hielo** queda atrás para descubrirnos un **amplio terreno abierto.** Puedes incluso activar un turbo, pero frena para colarte por la **estrecha salida.**



Según vayas llegando al arco coronado por la estatua, céntrate en la carretera y activa el turbo. **Ganarás unos segundos en el aire pulsando atrás en el stick.**



Mantente en la parte central del tramo. Los pasajes son **demasiados estrechos** como para activar el turbo de forma segura. Hazlo más adelante.

Dug Derby

3



No actives el turbo en la recta de salida, ya que enseguida te plantas ante una curva muy cerrada y lo más probable es que te estrelles si vas a toda mecha. **Acércate a velocidad normal y deslízate.**

A pesar de celebrarse en el mismo planeta que **Malastare 100,** Dug Derby no utiliza ningún tramo del torneo anterior. Sin embargo, son de características muy parecidas, aunque dado que Dug Derby se encuentra en el torneo Semipro, tendrás que afrontar zonas realmente complicadas. Para superarlas, aquí debajo tienes unos consejos para los **cinco puntos más peliagudos.**

START



Justo después de la curva, se encuentra la **primera bifurcación** del circuito. Sube por el **camino de tierra de la derecha** para trazar una línea recta, en lugar del complicado giro que espera a la izquierda.



Puedes continuar cortando curvas de raíz si **sigues recto al salir del camino de tierra.** LLegarás a una rampa con la que recortar otro viraje. No olvides **girar la nave hacia la izquierda cuando estés en el aire.**

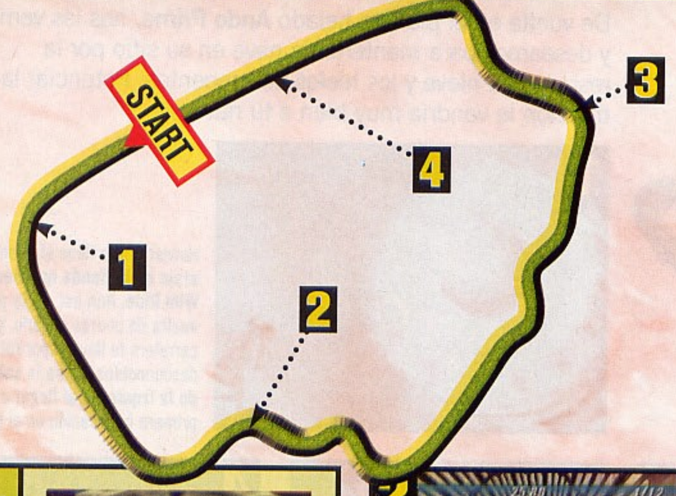


El **segundo túnel parece completamente recto,** pero en realidad deja estrechos pasajes a izquierda y derecha de forma consecutiva. Para pasar fácilmente, **céntrate y gira el stick de lado a lado.**



Tras el túnel del punto 4, nos encontraremos con una **difícil curva en forma de S.** Frena al salir del túnel y comienza a girar cuanto antes, tomando la **primera curva de fuera hacia dentro.**

4 Scrapper's Run



El desguace flotante de **Ord Ibanna** es, con diferencia, el **más rápido** de los circuitos de este torneo. Para evitar ser parte de la chatarra flotante, **equipa tu pod con un viraje rápido y un agarre** de los del anuncio de Audi.



Un movimiento en falso en los primeros compases te puede mandar un motor a hacer gárgaras, de modo que **activa el turbo durante cortos espacios de tiempo** para poder virar con antelación en las **pequeñas curvas** que se presenten.





Wan Sandage pilota un Podracer con uno de los mejores virajes que se hayan visto nunca por aquí. En serio.



Tras superar la curva en el interior del túnel, **suelta acelerador** y prepárate para la caída. Abajo te espera una **curva a la derecha** que no tolera la velocidad.



Una larga recta te espera antes de la curva a la izquierda. **Mete el turbo hasta que veas las rayas amarillas y negras.** Frena entonces para poder deslizarte.



En la tremenda recta final mantén tu nave **en el centro de la pista activando el turbo.** Tras el salto, asegúrate de **aterrizar en las líneas amarillas y negras.**

5 Zugga Challenge

Mon Gazza Speedway y **Spice Mine Run** se unen en este circuito, añadiendo varios tramos complicados. Potencia tus frenos porque este trazado es una **curva larga y constante.**

Las excavadoras pululan por cierta zona del circuito, y cambian de posición en las siguientes vueltas. La **primera vez que pases, toma el camino de la derecha** y gira a la izquierda en cuanto puedas para **esquivar las ruedas de oruga** de las monumentales recogedoras.



Los **túneles** pueden dejarte fuera de la carrera si vas en el pelotón. Para evitar los choques, **toma uno de los caminos alternativos** situándote en el extremo izquierdo o derecho de la pista al llegar a la zona que queda en penumbra.



Cuando llegues a este túnel, **decelera y comienza a resbalar con Z** para negociar esta auténtica espina. Tras ella encontrarás más curvas parecidas, de manera que puedes repetir la estrategia para salir airoso del lance.



Un **tremendo descenso** te llevará a las puertas del **salto sobre lava.** Activa el turbo para llegar con **suficiente velocidad al despegar** y, ya sabes, pulsa atrás en el stick para que tu vuelo no termine entre las llamas.

NUEVA NAVE



Unas burradas monumentales se pueden hacer con la velocidad punta del Podracer que conduce nuestro amigo Boles Roor.

Baroo Coast

6

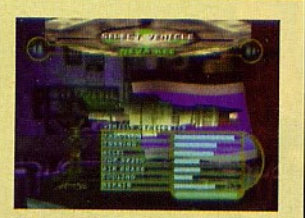
Este precioso trazado nos lleva a través de un majestuoso paisaje que combina **mundos perdidos con modernas ciudades.** Pero más vale que no te quedes embobado mirando el paisaje, porque el circuito se las trae y hasta se las lleva.





Al llegar a la **playa de palmeras,** pasa entre ellas girando a derecha. Ese es el momento ideal para **activar un turbo.** Cuando veas aparecer la **primera cabeza de piedra,** traza una **curva en zig-zag** para pasar entre ellas sin tener que recoger los trocitos de tu Pod. A la derecha sigue la pista.

NUEVA NAVE



Neva Kee pilota el único Pod que tiene los motores detrás de la cabina y unidos en una sola pieza. Impresiona.



No podrás acelerar mientras negocias las **seis curvas consecutivas,** de modo que olvida el botón A y dedícate a deslizarte por ellas **sin acercarte a los extremos.**



Tras la sexta curva verás una **zona cubierta de maleza.** Atraviésala para **acortar camino.** Hay otro de estos atajos justo después del primero.

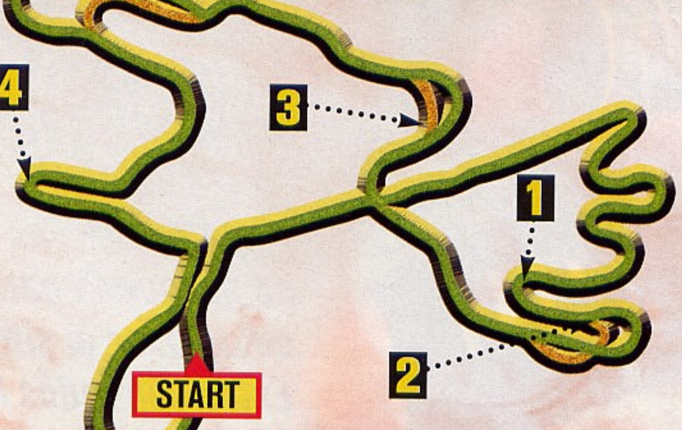


El tramo final nos devuelve a la civilización, y con ella, a sus construcciones. Cuídate de los contactos íntimos con esas **columnas de mármol.**

Bumpy's Breakers

7

El **circuito final** del torneo nos invita a dar un paseo turístico por anteriores trazados, utilizando pequeñas partes de cada uno y añadiendo nuevos y demenciales tramos.





Las rayas rojas y blancas avisan de la peligrosidad de la curva. **Frena y pulsa Z.**



Déjate caer a la derecha, manteniéndote recto al salir del túnel, y **coge el atajo.**



El **puente lleva hasta una bifurcación** que ya conocemos de circuitos anteriores. Lo más conveniente en esta ocasión es **girar a la izquierda** para cortar la curva que te esperaba a la derecha.



Cuando salgas de las ruinas sumergidas, te las verás con una **curva en ángulo recto.** Comienza a frenar y deslízate hacia la izquierda en cuanto veas las líneas rojas y blancas para llegar con la posición adecuada a la curva. Hay que practicarlo bastante.





Aún no tenemos claro cómo se las arregla Ark "Bumpy" Boose para ganar aquí, con la patata de Podracer que gasta. Increíble.



Todo comienza cuando "The Evil Acorn" secuestra a tu novia, Berri, y roba los regalos de tu fiesta de cumpleaños. Pero esto no puede quedar así, y allá que te vas en su búsqueda para solucionar la situación. Estos son todos los pasos que debes dar.

LOS PRIMEROS CONSEJOS



Tu misión consiste en **recolectar objetos** para poder acceder a las distintas fases del juego. En total **seis, más el enfrentamiento final con tu enemigo.**



Para dirigirte a los distintos lugares del juego, utiliza **los carteles** que se encuentran esparcidos por todo el mapeado.

También debes **conversar con las bellotas del lugar,** que te darán valiosa información sobre tus objetivos durante la aventura.

El **"Forest Guardian"** es un personaje de especial relevancia. Apréndete rápido la localización de su casa, ya que **deberás visitarlo con frecuencia.**

1. THE FOREST

Es el primer nivel del juego, y centro de operaciones de toda la aventura. Eso quiere decir que cuando completes cada zona, debes regresar a The Forest para buscar la entrada a la siguiente.



Nada más salir de tu casa debes dirigirte al **hogar del guardián del bosque.** Se encuentra al **este** de la tuya.



Sólo podrá ayudarte si antes **consigues un arma.** Búscala en el **molino de viento,** al **noroeste** del bosque.



Tras encontrar el **tirachinas,** debes volver a ver al guardián del bosque, que pondrá a prueba tu puntería.



Si has sido hábil, se te abrirá un **camino al norte de la casa** del guardián, que lleva hacia el **Spooky Forest.**



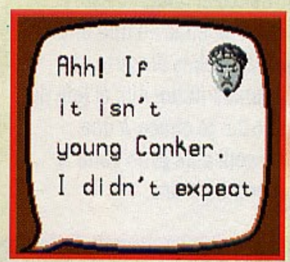
En el Spooky Forest, encuentra la llave que abre las puertas de **Mushroom Town.** Esta ciudad se encuentra al **suroeste.**



Para resolver los **puzzles de caja,** coloca las cajas en los huecos. Activarás los mecanismos de las puertas. Si te equivocas, **Start dos veces.**



Otro de los puzzles que se repite es la **habitación con interruptores** que debes pisar en el orden correcto para pasar de sala.



Si consigues salir de la ciudad con 7 regalos en tu poder, te encontrarás con el primer enemigo de final de fase de la aventura: **Hsstamean.**



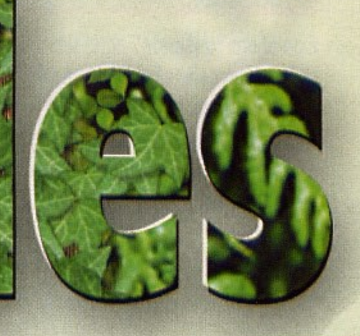
Hsstamean es una **serpiente que realiza un recorrido circular.** Colócate a la izquierda y espera a que tu enemigo aparezca para dispararlo.



Tu siguiente objetivo es la ciudad de **Vultureville.** La entrada está en el **viejo granero (Old barn),** al este de la casa del Forest Guardian.

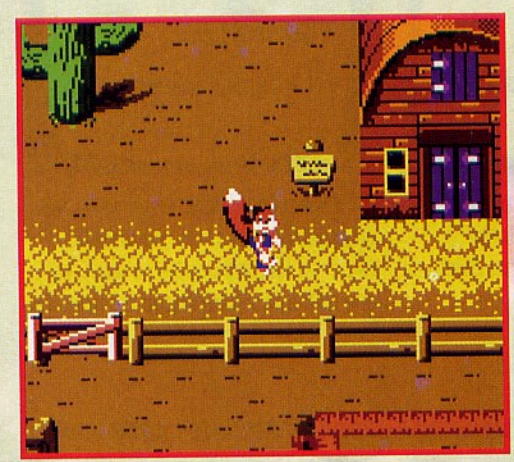






2. VULTUREVILLE

Este mundo está inspirado en las películas del oeste. Nos encontramos en un poblado vaquero con sus típicos hotel, oficina del sheriff, funeraria y hasta poblado indio propio. Con enemigos tan evidentes como cactus andantes, u otros originales como animadas sillas de hotel. Pero no te despistes, que hay que conseguir nada menos que 16 regalos.



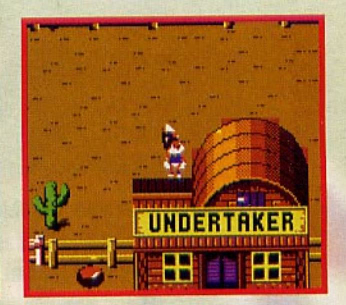
Al pasar la puerta del **granero** te encuentras con un cartel que avisa que sólo podemos retornar al bosque si tenemos **16 regalos.** El poblado está hacia el **sur,** pero tu primer destino es la casa que se encuentra de frente, donde conseguirás **algunos objetos.**



Cada fase tiene sus peculiares enemigos. En ésta, por ejemplo, nos encontramos **desde cactus,** como el de la imagen, hasta **sillas que nos persiguen en el hotel.** Por fortuna, no son difíciles de superar. Pero mantente atento.



Tu primera visita en el poblado debe ser al **dueño del hotel.** El tipo ha perdido la llave de la parte de arriba, y te manda buscarla al **cementerio.** Si la consigues, recibirás **una invitación de tu cumpleaños en el hotel.**



Adivina hacia dónde nos dirigimos. Pues al cementerio, donde debes **buscar al enterrador.** Te dará un regalo, pero tu felicidad durará poco: ocurre que el sheriff **te ha confundido con "Mano Roja" y te ha metido en prisión.**



Para escapar, debes superar varios **puzzles con interruptores.** En la entrada de la cárcel, el sheriff te pedirá excusas por su grave error, pero te enviará a una **peligrosa misión.**



Están atracando el **banco** en esos momentos, y por unos breves instantes te convertirás en el ayudante del sheriff, con misión detener al peligroso bandido. Te enfrentarás a él en un **duelo cara a cara.**



Cuando el bandido esté a buen recaudo en una apacible celda, debes dirigirte al **poblado indio.** Allí, el jefe de la tribu te ofrecerá una **máscara de gran valor a cambio de oro.**



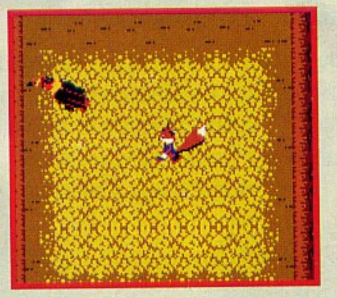
Para encontrar oro es imprescindible que consigas una **sartén en el pueblo.** Con la sartén en tu poder, ve al sur, cruza el río por el puente y a la izquierda haz una visita a **Blacksmith.**



Blacksmith te enseñará cómo **sacar pepitas de oro del río.** El resto depende de tu pericia con la "sartén" y con el pad de tu Game Boy. Tu objetivo es llenar la barra negra de la parte inferior de la pantalla.



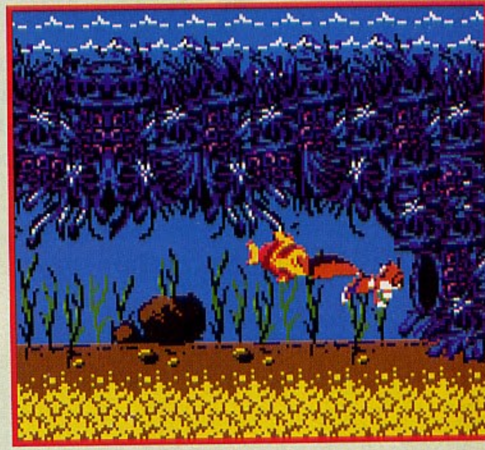
Con el oro "pescado" en el río, debes **regresar al poblado indio.** El jefe te da la mala noticia de que **han robado la máscara,** pero tu preciado metal te servirá para **abrir un camino al norte** de su poblado.



El nuevo sendero te lleva ante **Sol y Luxo, los dos buitres final de fase.** Los animalejos sobrevuelan por encima tuyo; en esos momentos limítate a **esquivarlos,** espera a que aterricen para darles una buena tunda.



Cortando las alas de estas aves conseguirás la **máscara,** que te permitirá **bucear en las zonas de agua** del juego. Para acabar el nivel, debes **sumergirte en el río del oro y rescatar el último regalo y una invitación.**



Tras retornar al bosque debes buscar la entrada al tercer nivel: **Krow keep.** La puerta se encuentra en el **Southern Lake.** Como señala su propio nombre, debes ir al **sur del bosque.**

3. KROW KEEP

Ahora olvídate del oeste, ya que vas a penetrar en un mundo medieval donde la brujería está por encima de cualquier otra cosa. Es uno de los niveles más complicados de todo el juego. Tiene una estructura laberíntica que te complicará el avance. Por último, el enfrentamiento con los poderes de la magia negra tendrá lugar en un gran castillo.



Antes de entrar en el castillo debes superar **dos pruebas.** A la primera ya habrás jugado antes en el bosque. **Dispara a las dianas** en el momento que se levanten. En la segunda debes **adivinar bajo qué plato está la bolita.**



Cuando superes la segunda prueba, se abrirá un camino que te lleva a la **llave del castillo.** Respira hondo y tómate unos segundos antes de penetrar en el oscuro castillo de **Waldorf el Mago.** ¿Listo para emociones fuertes?



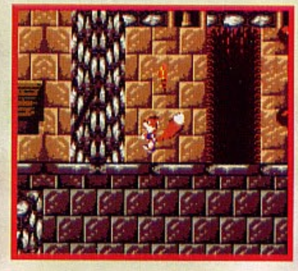
El primer enfrentamiento con el poderoso mago llega nada más penetrar en el castillo. Esta pelea **se repetirá 4 veces** a lo largo de este nivel. Cada vez que te lo encuentres, **aumentará la peligrosidad de su ataque.**



Esta fase tiene una bonita estructura laberíntica, así que estate atento para no perderte y **encontrar entradas ocultas** como la de la imagen. Si rompes la zona más oscura podrás **teletransportarte** a otras estancias.



Los **peligros del castillo** son muy diversos. ¡Ten cuidado!, el filo de esa espada te puede dejar en pedacitos. Además encontrarás **pinchos** que aparecen y desaparecen en el suelo, y **bolas de fuego** que salen de las paredes...



Entre los muros de este lóbrego castillo se encuentra otro objeto vital para tu personal cruzada: la **antorcha.** Te servirá para **ver en las cuevas demasiado oscuras.**



El **último enfrentamiento con Waldorf** es muy peligroso, ya que el espacio para moverte se ha reducido considerablemente, y su **ataque es demoledor.** ¡Ten mucho cuidado!



Después de completar el nivel vete a ver al **Forest Guardian.** Él te señalará tu próximo paso: **Mako Island o Claw Swamp.** Te recomendamos que vayas **primero a la isla de Mako.**



En tu camino hacia la isla deberías **desviarte un poco y visitar las cuevas.** Hay dos en el juego, y en ellas puedes conseguir interesantes objetos. Ahora sigue tu camino.



La entrada a **Mako Island** se encuentra en el fondo de **Mushroom Lake, que localizarás al oeste del bosque.** Puedes bucear en la zona más oscura de este lago.

4. MAKO ISLAND

Es el nivel más divertido de todo el juego. Tu objetivo final es ganar una carrera de lanchas, pero primero hay que conseguir las piezas y que alguien te construya una. Las diversas piezas las obtendrás ganando pruebas deportivas al estilo «Olympic Games». Si ganas la carrera, recibirás una de las llaves para entrar en el último nivel: Aztec.



Tu primer destino en la isla es el **constructor de lanchas.** Te puede construir una si le traes los siguientes objetos: **un motor, madera, un timón y una hélice.**



La **madera** puedes pillarla en una caseta al **oeste** de la del constructor. Debes conseguir **7000 puntos en una prueba de tiro al plato** para hacerte con ella.



Al **este** de la casa del constructor podrás ganar **el motor.** Lo único que te piden es ser tan rápido como Carl Lewis y ganar la **carrera de obstáculos,** que no es poco.



Prepara tus pulmones porque si quieres conseguir el **timón,** debes ganar una **carrera de natación.** No es más difícil que las pruebas que has superado hasta ahora.



En último lugar, la **hélice.** Está al **sur de la isla,** y quizá sea de las más complicadas de conseguir. El reto consiste en realizar un **grandísimo salto de longitud.**



Antes de acudir a la carrera de lanchas, no se te olvide buscar el objeto de este nivel: **la sierra.** Se utiliza para cortar los arbustos que impiden el paso a otras zonas de juego.



La carrera es el último obstáculo. Como no conoces el recorrido con precisión,primero **limítate a seguir a tu adversario,** para aprendértelo. Después podrás atacar...

5. CLAW SWAMP

Es tu siguiente destino. Se encuentra en el Spooky Woods, al noreste del bosque. Con una estructura laberíntica se nos presenta en plan selvático, de frondosa vegetación. Tu objetivo final es encontrar la llave que te falta para entrar en Aztec.



Es un nivel donde **perderse es imposible,** porque no tiene bifurcaciones. Debes limitarte a esquivar a los enemigos y **superar los diversos puzzles.**



Los peligros, como en toda selva, son las **arenas movedizas,** y los "animalitos" que nos están esperando para comer con nosotros. De nuestra misma carne...



Tu avance sólo se verá frenado por la **cantidad de puzzles** de caja que debes superar en este nivel. Activa tus neuronas y recuerda lo de pulsar Start dos veces.



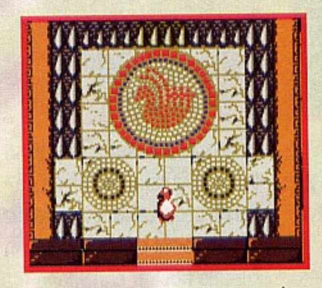
Si tienes en tu poder la sierra, podrás **cortar el arbusto que bloquea el camino** hacia el pico. Por allí podrás **picar piedras** y conseguir buenos tesoros.



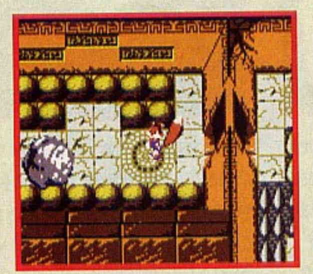
El enemigo final de esta zona es un conjunto de **manos gigantes** que surgen del fondo de las arenas movedizas. Tu único arma contra ellas es el **doble salto.**

6. AZTEC

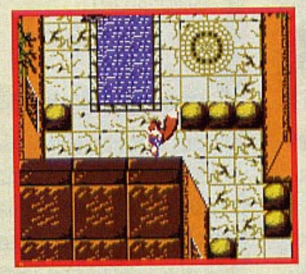
Con las dos llaves en tu poder, debes dirigirte al Noroeste para localizar la entrada al este gran nivel: un grandioso palacio azteca en el que encontrarás interesantes puzzles, enemigos variados, piscinas que en realidad son atajos, bifurcaciones para indecisos y un enemigo final que te crees que es la bellota maldita pero en realidad...



Aquí te encuentras un poco de todo: **puzzles, pinchos, enemigos de todo tipo...,** pero lo que más te complicará tu ruta será la **multitud de bifurcaciones** con que te toparás.



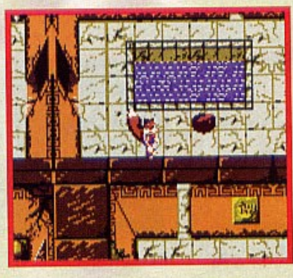
Como puedes ver en esta pantalla, no falta la **roca estilo Indiana Jones** en esta aventura. Ni que decir tiene que te perseguirá incansable por el escenario...



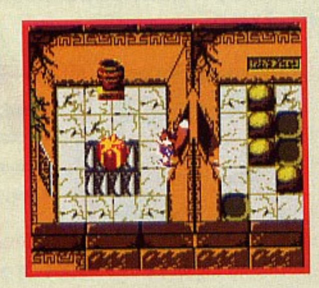
¡Qué bien! Una **piscina** para refrescarme. Déjate de rollos y utilízala como **atajo.** Su único problema es que no sabrás muy bien dónde has salido. Bueno, enseguida te orientas.



La primera vez que estés en el dilema de seguir tu camino o meterte en la piscina, **utiliza el atajo,** ya que adelantarás bastante camino y **salvarás una gran roca.**



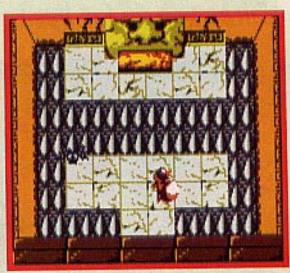
Un poco más adelante de la habitación con **4 piscinas,** un puzzle te dará la oportunidad de abrir una puerta a otra piscina. Aunque te cierra el camino, podrás conseguir una **valiosa invitación.**



Casi al final del nivel puedes **elegir entre dos puertas.** La de la derecha te lleva a un **puzzle de cajas** y como premio recibirás un **regalo naranja.** La otra... bueno, ésa la dejamos que no queremos confundir.



Ya se presiente la energía **negativa de Evil Acorn,** circulando por el lugar. Sí, huele mal, pero antes hay que pisar en el orden correcto estos interruptores, y conseguir **otro regalo naranja.**



El enemigo final es **Golem,** una **gran figura de piedra** de la que salen **murciélagos** y otras bestias. Además, el monolito tiene la capacidad de atraerte hacia él. Así que mucho ojo con los movimientos...

7. CATACUMBAS

Cuando te creías que todo estaba acabado y que podrías disfrutar con Berri de tu cumpleaños, la bellota maldita te emplaza a las catacumbas. La entrada se encuentra al lado de tu casa.



Ese **agujero** es la entrada a las catacumbas.



Ni la estructura, ni los puzzles, ni los enemigos presentan **ninguna novedad** reseñable.



Antes de tu enfrentamiento final con tu archienemigo debes **rescatar a 6 amigos.**



Derrotar a la Evil Acorn no te será muy difícil. Lo peor será lo que te espera después. Tendrás que **escapar de las catacumbas antes de que estalle la bomba** que ha dejado puesta la bellota.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64
•TUROK 2
•Banjo-Kazooie
•Duke Nukem 64
•Forsaken
•F-1 WGP
•Yoshi's Story
•Mission: Impossible
•Automobili Lamborghini
•FIFA: Rumbo al Mundial 98
•Mortal Kombat 4
Y ADEMÁS GUÍAS ESPECIALES DE:

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» *A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.*

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de trucos para los mejores juegos!!

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

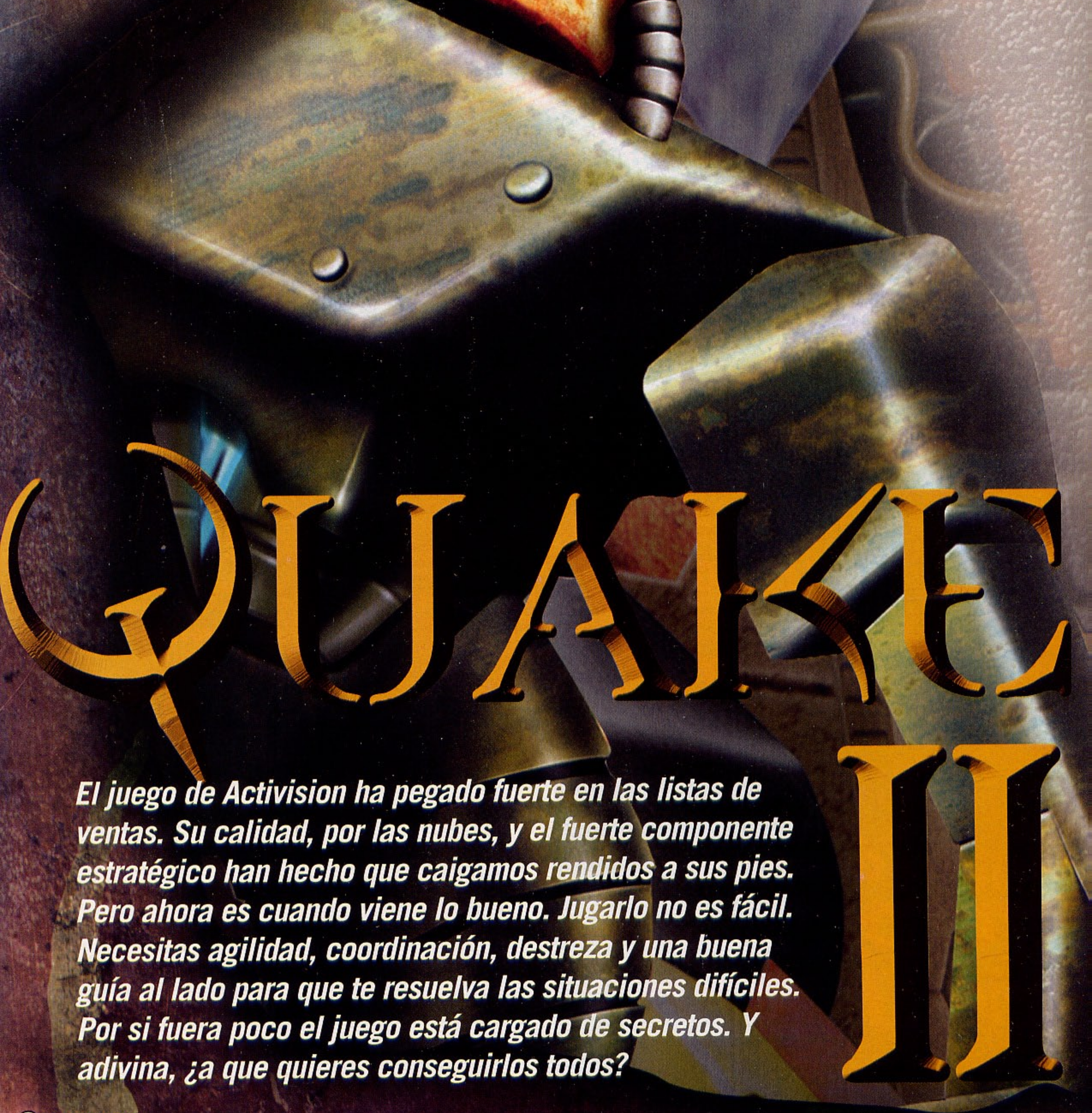
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

ES UNA PUBLICACIÓN DE 



QUAKE II

El juego de Activision ha pegado fuerte en las listas de ventas. Su calidad, por las nubes, y el fuerte componente estratégico han hecho que caigamos rendidos a sus pies. Pero ahora es cuando viene lo bueno. Jugarlo no es fácil. Necesitas agilidad, coordinación, destreza y una buena guía al lado para que te resuelva las situaciones difíciles. Por si fuera poco el juego está cargado de secretos. Y adivina, ¿a que quieres conseguirlos todos?

NIVEL 1 — STROGG OUTPOST

El primer objetivo del juego consiste "simplemente" en **localizar la entrada al Complejo Central.** ¡Pues vamos allá! De momento avanza y





coge la **Shotgun.** A continuación pasa la primera puerta y, tras eliminar a los Guardias sin demasiados problemas, date la vuelta 1. **Sumérgete en el agua, bucea** y encontrarás el **primer secreto de este nivel** 2. Sal, que te vas a ahogar y, antes de meterte por la siguiente puerta, fíjate en las cajas que no paran de aparecer frente a ti. Salta al saliente que está debajo de ellas y colócate mirando hacia la pared derecha 3. Utiliza la parte más gruesa de la cinta transportadora para subir, y desde ahí **salta a la primera caja** que aparezca. Permanece sobre

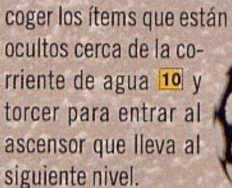






ella y enseguida llegarás a la altura del saliente 4. No tienes más que saltar para hacerte con la **invisibilidad, el segundo secreto del nivel.** Ahora sí, pasa las dos siguientes puertas y explota desde lejos los barriles 5 para hacer que aparezca una **Jacket Armor.**

A la derecha hay un botón 6 que **activa el ascensor.** Entra por la puerta y avanza hasta que veas una **extraña maquinaria** 7. Déjate caer al piso inferior de la derecha y dispara desde lejos a los barriles 8 para coger el **tercer secreto - una utilísima Super Shotgun.** Sube por la escalera, entra por la puerta y dispara al **símbolo parpadeante** de enfrente 9. ¡Último secreto! Ya sólo tienes que avanzar, coger los ítems que están ocultos cerca de la corriente de agua 10 y torcer para entrar al ascensor que lleva al siguiente nivel.





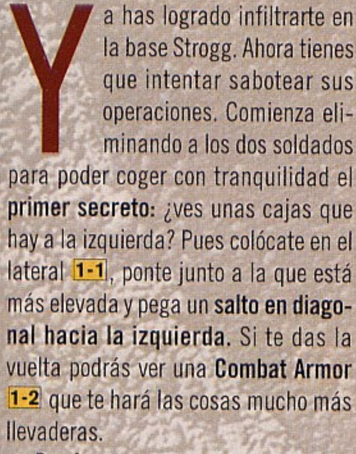








NIVEL 2 — CENTRAL COMPLEX



Ya has logrado infiltrarte en la base Strogg. Ahora tienes que intentar sabotear sus operaciones. Comienza eliminando a los dos soldados para poder coger con tranquilidad el **primer secreto:** ¿ves unas cajas que hay a la izquierda? Pues colócate en el lateral 1-1, ponte junto a la que está más elevada y pega un **salto en diagonal hacia la izquierda.** Si te das la vuelta podrás ver una **Combat Armor** 1-2 que te hará las cosas mucho más llevaderas.

De frente no puedes continuar porque hay una barrera de fuerza, así que da la vuelta, sube por la rampa y entra por la puerta de la derecha. Sube



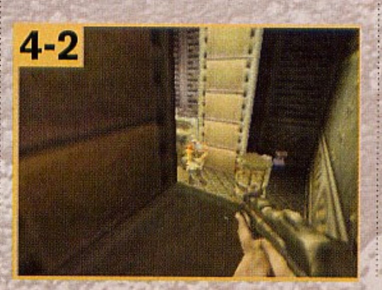








las escaleras y continúa de frente. Dispara desde lejos a los barriles 2 y **abrirás un hueco en la tubería cercana.** No entres todavía; mejor continúa y coge el **Grenade Launcher** primero. Ahora sí, entra por la tubería y caerás en una zona de desechos. De nuevo, dispara desde lejos a los barriles 3, **coge los ítems** y sube por el ascensor.

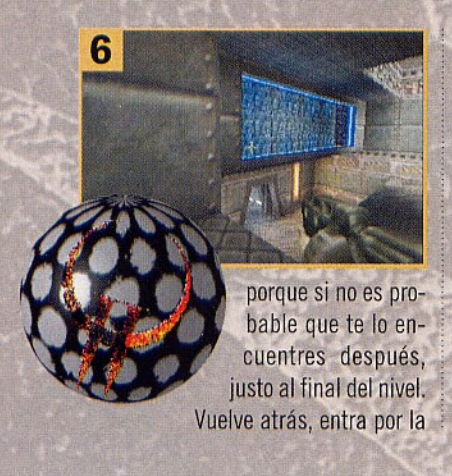




A la izquierda están las **cargas explosivas** que buscabas 4-1, y a la derecha, al final de una pequeña rampa, verás **el segundo secreto** 4-2. Pero para cogerlo primero tienes que hacer **explotar el barril** (ten cuidado de que el Guardia no lo haga estallar primero delante de tus narices...).

Sal del almacén por la izquierda, porque nuestro siguiente objetivo es **volar una terminal de ordenador** con los explosivos. Activa el botón para abrir la puerta pero no sigas adelante. Detrás de ti hay unas útiles escaleras: baja y podrás hacerte con un **Grenade Launcher** si es que no lo hiciste antes. De paso pruébalo contra el enemigo que aparece detrás de las rejas 5,

NIVEL 2 (continuación) — CENTRAL COMPLEX



porque si no es probable que te lo encuentres después, justo al final del nivel. Vuelve atrás, entra por la nueva puerta y llegarás a la **tubería rota.** Continúa sin llegar a entrar por ella y avanza de frente por el pasillo iluminado con tonalidades azuladas. Tuerce, cruza el puente, sube por las escaleras de la derecha y verás el lugar donde tienes que colocar las cargas explosivas. Pero antes, vamos a por otro secreto más. Sube a la plataforma más elevada (desde donde te disparan) y ve hacia la derecha. Colócate mirando hacia el panel azul 6 y salta lo más pegado a él que puedas. Aunque parezca imposible, te has encaramado a un saliente. Síguelo y podrás coger el **Quake, el ítem más bestia** del juego. Coloca las cargas en la consola 7 y huye a toda prisa antes de que explote a los **cinco segundos.** Conforme bajas las escaleras, ve de frente y se abrirá una nueva puerta. Sigue, pulsa el botón y regresa por donde viniste. Cuando estés sobre el puente azul, mira hacia abajo 8. Si quieres ahorrarte dar la vuelta, salta desde aquí y entra por la puerta que estaba bloqueada por la barrera. Salta al teletransportador 9.





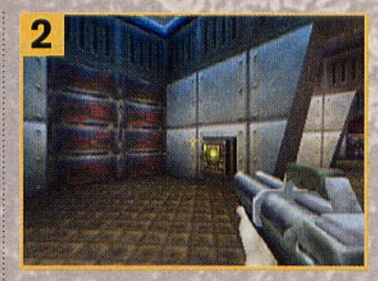
NIVEL 3 — INTELLIGENCE CENTER

Da la vuelta por cualquiera de los dos lados, sal por la puerta y nada más pasarla, mira hacia arriba y verás otro **símbolo parpadeante** similar al del primer nivel 1-1. Dispara y obtendrás una **Jacket Armor,** cortesía de un **panel secreto** 1-2. Coge todos los ítems antes de subir por cualquier rampa y entrar por la segunda puerta. Baja por el ascensor de la izquierda y entra en la habitación de la izquierda para pulsar el botón 2 y desbloquear la puerta. Para pasar los láser, espera a que uno de cada pareja desaparezca durante unos segundos y salta por encima o pasa por debajo.

En la bifurcación, ve primero por la izquierda 3. Cuando veas un grupo de cajas apiladas, mira hacia arriba y verás una parte del conducto de ventilación marcada con la letra "X" 4.









Dispara y sube para coger tu recompensa en forma de **otro secreto y más munición.** Entra por la siguiente puerta, sube la rampa y **activa la consola** 5 que abre las puertas de seguridad.







Vuelve por donde viniste y, al llegar a los protectores láser, sigue todo de frente. Ahora te espera un **Tanque, uno de los enemigos más duros de roer** del juego. Para acabar con él, utiliza las **granadas** 6 **desde una distancia prudencial** y escóndete rápidamente con el botón de desplazamiento lateral. O bien, si te ves fuerte de munición, ametrállalo sin piedad. Avanza hacia delante hasta que veas un camino a la izquierda lleno de **Armor Shards.** Continúa por ahí y justo al final verás enfrente el **Data Disc** 7 que tienes que robar. Cógelo y luego pulsa los dos botones 8 de las habitaciones laterales que se acaban de abrir. Antes de salir de la habitación, mira la caja que hay a la izquierda y observarás un chispazo eléctrico 9. Dispara hacia esa zona y se descubrirá el **último secreto del nivel,** un poco de **Health** que nunca viene mal. Ya sólo resta que salgas por donde entraste y sigas de frente por la puerta marcada como "Com Center" 10 para acabar este nivel.







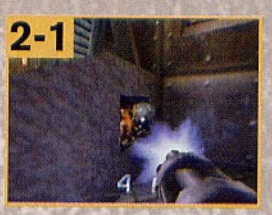


NIVEL 4 — COMMUNICATIONS CENTER

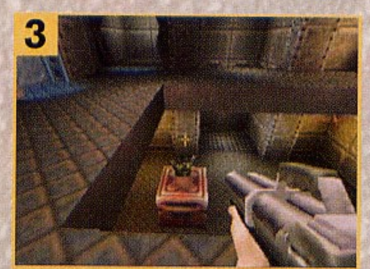
Nada más salir del ascensor, mira hacia arriba y verás un símbolo parpadeante en lo alto 1-1. Disparay se abrirá un panel a la izquierda 1-2 con el **primer secreto** del nivel. Sigue hacia delante hasta que llegues a una localización al aire libre donde te atacan dos **Flyers.** En el hueco que hay a la derecha de las escaleras verás un **nuevo símbolo parpadeante** 2-1. Dale marcha a tu arma y se abrirá tras de ti un panel 2-2. **¡Es el segundo secreto!** El **Silenciador** te va a permitir coger por sorpresa a los enemigos despistados y de paso no atraer la atención de los demás con tus disparos. Sube por el ascensor y encárgate del **Perro Láser** que es muy peligroso. Ahora mira hacia abajo. ¿Ves la Armor que está sobre la caja? Para cogerla, avanza por la pasarela y, antes de entrar por la puerta, date la vuelta 3 y salta abajo desde ahí para caer sobre ella. Vuelve a subir y sigue por la pasarela. Pasa bajo el umbral y cuando haga una curva, párate de nuevo. Da un salto en diagonal hacia la caja donde está el **Enviromental Suit** 4-1 y espera a que el motor cercano esté arriba 4-2 para sumergirte en las **aguas radiactivas y coger el último secreto del nivel.** Ten cuidado al salir o acabarás aplastado. Vuelve a hacer todo el recorrido hasta la pasarela y sigue adelante. En la bifurcación, ve a la izquierda y verás un botón. Si lo pulsas, se desactivará el motor donde estaba el tercer secreto 5. Ahora ya sí, ve por la derecha y al avanzar se romperá un muro del que saldrá un enemigo. Dentro te esperan jugosos ítems. Continúa por el camino hasta llegar a la **sala donde colocar el Data Disc.** Hazlo 6 y luego sal y entra en el camino que estaba cerrado por una barrera de fuerza 7. Por fin, salta al teletransportador y viajarás de forma instantánea a la Estación Orbital de Defensa. ¡Nos vemos el mes que viene!

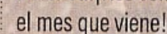














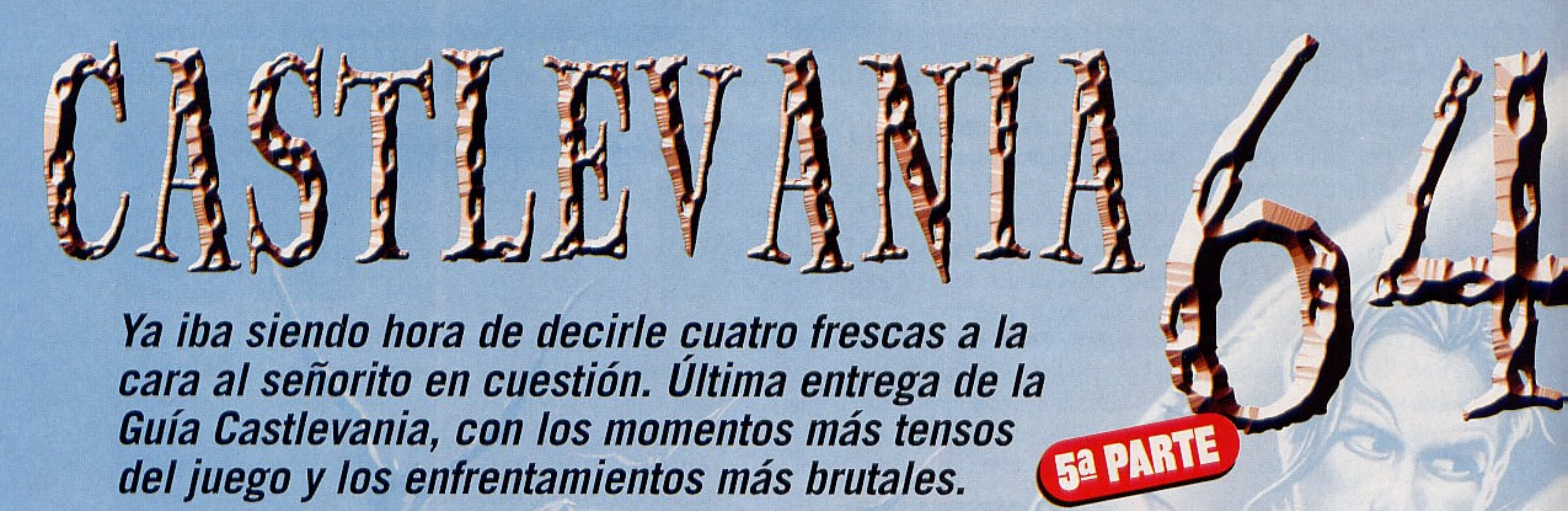












Ya iba siendo hora de decirle cuatro frescas a la cara al señorito en cuestión. Última entrega de la Guía Castlevania, con los momentos más tensos del juego y los enfrentamientos más brutales.

5ª PARTE

TOWER OF SORCERY — FASE 7b



Tower of Sorcery... Suena como a brujería y todo eso, ¿no? Pues no, se trata de un extraño y colorido lugar donde todo está formado por cristales de colores. Un nivel donde los saltos han de ser precisos por bemoles, ya que se compone prácticamente de plataformas que flotan sobre un vacío negro y malísimo. Carrie tiene el privilegio de ser la única que puede desesperarse en esta complicada fase.

Durante los primeros compases del nivel la dificultad se centra en los **hombrecillos de hielo.** Si los apabullamos con golpes de arma secundaria, no tendrán tiempo para disparar. Los saltos siguientes hay que afrontarlos sin miedo, ya que siempre llegas por muy lejos que parezca estar la plataforma.


1

Sube por la torre (el último salto puedes obviarlo agarrándote directamente a la parte superior de la torre). Después empezarán a dejarse ver las **plataformas moradas,** que aparecen y desaparecen con excesiva facilidad. En la zona donde sólo hay plataformas moradas salta por las de la derecha, llegarás antes **1**. Una **joya blanca** es la recompensa. Si te das media vuelta verás un **cristal** suspendido en el aire. Con un poco de puntería podrás romperlo y hacer que caiga el ítem **2**. Retrocede a por él por donde viniste y vuelve a subir. En la siguiente plataforma se encuentra una **esfera amarilla** que debes golpear hasta que se fragmente **3**. Con esto habrás conseguido que **ascienda la plataforma amarilla central,** facilitándote los saltos necesarios para llegar a la **esfera azul, a la izquierda.**


2


3

4

5

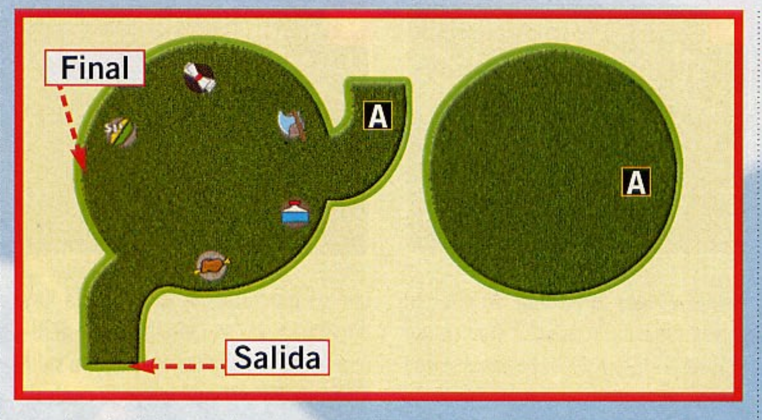
Hay otro cristal suspendido sobre la esfera amarilla que puedes romper desde aquí. Una vez golpeada la esfera azul, subirá la última plataforma amarilla, que nos permitirá seguir nuestro camino **4**. A la derecha tienes un cristal, así que cruza, coge el ítem y vuelve. Comienza el complicado ascenso por las plataformas azules. Arriba te esperan dos últimos saltos y llegas al final de la fa... ¡NO! Espera. ¿Ves aquella plataforma en el aire? Salta hacia ella desde la última plataforma y recoge el **SPECIAL 2** **5**. Ahora sí.

ROOM OF CLOCKS — FASE 8

Parece que vamos llegando a los **aposentos del Conde.** Lo decimos por el ambiente lujosillo del lugar y tal. Como la decoración nunca ha sido uno de tus"hobbies", no te importará **destrozar los candelabros** y amarrarlo todo antes de salvar la partida en la joya blanca 1. Bien, tira por el pasillo hasta el ascensorpequeño y sube. Arriba te esperan diferentes amiguetes según el personaje que manejes. Empezamos con **Carrie,** quien



tendrá que verselas con **Actrise, la bruja mala del cuento.** Después de un fallido intento de soborno (la verdad es que no es muy atrayente eso de dar tu alma a Drácula), la brujuela se pondrá agresiva. Lo único que hay que hacer es **romper los cristales** que crea a su alrededor mientras giramos, para golpearla después 2. **Reinhardt** se las verá con la **Muerte** en persona. En esta ocasión nos **moveremos constantemente,** manteniéndonos cerca de ella 3 y 4. **Salta, golpea, y fuera.**





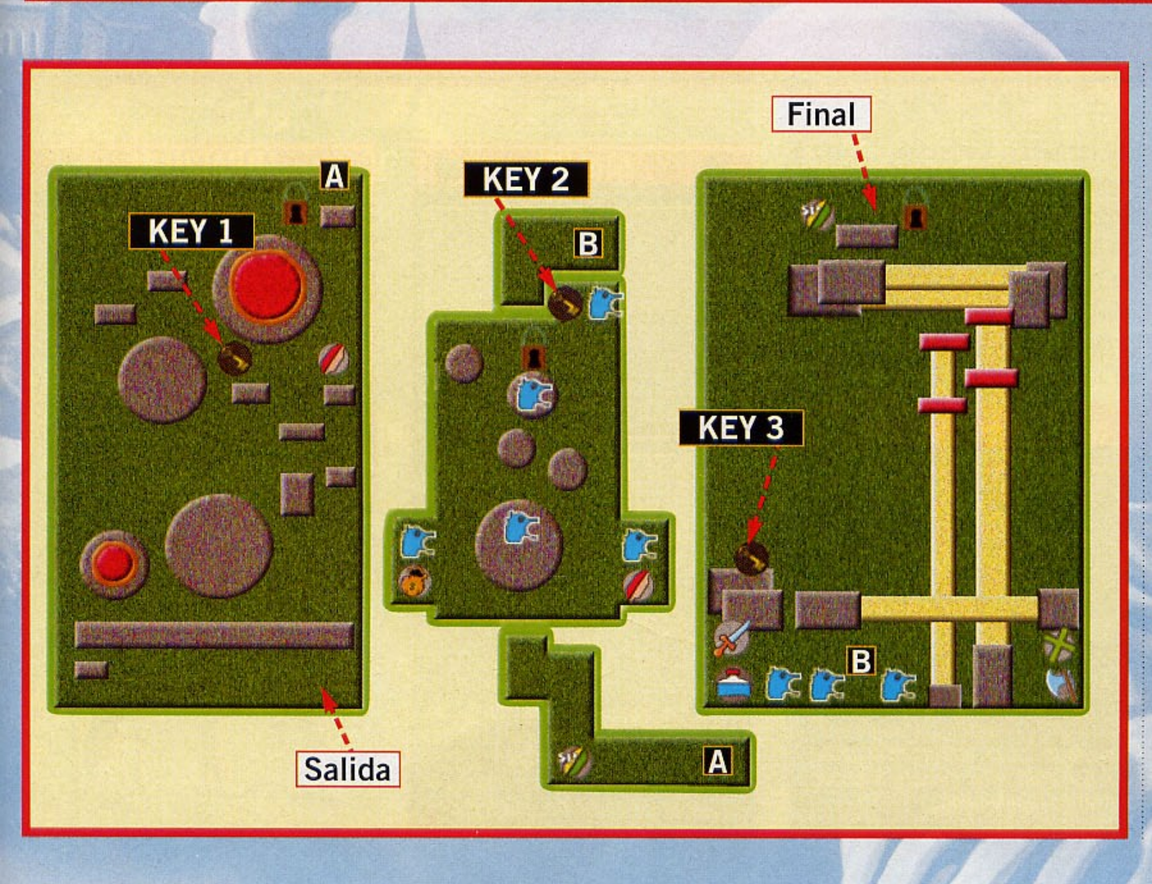
La "Sala de los Relojes" es lo de menos aquí. Lo que importa es la ensalada de tortas que se va a armar al subir a la torre. Pasen, pasen y observen ustedes.







CLOCK TOWER — FASE 9





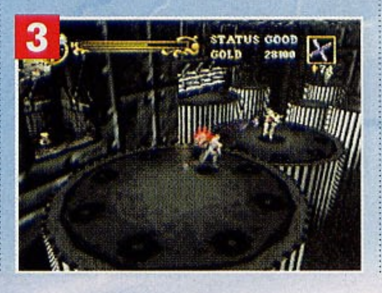
Castlevania no sería lo mismo sin su torre del reloj. Allí siguen los engranajes que no paran de girar, las plataformas que se menean que es un contento, y las malditas cabezas de medusa. Pero estando tan cerca del payasete del Conde, no nos vamos a echar atrás...

CLOCK TOWER — FASE 9

Ya estamos aquí¡ Que qué tienes que hacer. Hombre, pues para empezar, encarámate a las **primeras ruedas dentadas** y cruza la habitación de lado a lado por la barra roja 1. Ahora te agarras a la **plataforma móvil** que se dedica a subir y bajar, y desde allí te vas hasta aquellas **dos antorchas** de arriba. ¿Tienes la **primera llave?**, está en la antorcha de la izquierda, sí, esa 2. Venga, continúa subiendo y supera las últimas ruedas dentadas, que la puerta está detrás. En el **corredor** que está entre la primera y la segunda sala, no olvides **grabar la partida.** Vamos con la segunda habitación. Empieza por limpiar el lugar de **cabezas escupe fuego,** para que puedas saltar a los huecos que hay a ambos lados con sus respectivos ítems 3. Salta por las **ruedas del centro** y evitarás pincharte con las espinas de la pared. Quita de mi vista esas otras cabezas con el arma especial o te van a hacer la pascua soltando sus llamaradas en mitad de uno de tus saltos. A tu izquierda hay otro hueco con su ítem, pero a la derecha tienes la **llave** necesaria para salir de aquí. Salta desde la rueda central, agárrala, y vuelve allí con un grácil brinco desde el hueco donde reposaba la llave 4. La puerta la tienes delante, que no pones atención. Tras otro corredorcillo sin importancia está la **última sala del nivel.** Las cajas en la primera plataforma se rompen, no te las pases. Empieza bajando hasta el nivel del suelo y machacando todas las cabezas. Elige un arma entre las de las antorchas y encarámate a las ruedas de abajo con ayuda de la columna vertical y sus pequeñas plataformas por las que supongo que habrás bajado (¿como que te has caído?, bueno, si no has muerto no pasa nada). Al final de las ruedas está la presumible llave de la sala 5. Asciende hasta lo más alto por las pequeñas plataformas pegadas a las columnas y ve a la derecha. Un contrato y otra caja "espiazable" están allí 6. Para culminar el nivel, vuelve a la izquierda y salta sobre las últimas ruedas dentadas. La puerta final se encuentra a continuación, con su joya blanca al lado para que salves los avances antes de las épicas batallas.


2


4


3


5


6

CASTLE KEEP — FASE 10

Sí, sí, el final, ya , bonito, nene gusta,... Espera, que queda LO PEOR. Y lo ponemos con mayúsculas porque te esperan tres enfrentamientos seguidos con Drácula sin una triste joya blanca donde salvar. Además, sólo podrás acceder a ellos **si no has gastado más de treinta mil monedas** comprando cositas a Renon, ni has usado **más de cuatro Mooncards o Suncards.** En caso contrario, tendrás que enfrentarte a Renon y a Vincent, que llegó antes que tú y lo han transformado en vampiro. Además te quedarás sin ver el final verdadero de la historia, rebosante de amor...

EL DRÁCULA DE SIEMPRE





La primera confrontación tiene lugar en todo lo alto del castillo. El Conde aparece y desaparece una y otra vez, por lo que lo mejor es moverse sin pausa hasta que aparezca cerca de nosotros. En ese momento, lánzate a por el. Salta justo antes de llegar a él y descarga el látigo rápidamente.

MALUS





Pues ése no era Drácula, no. En fin, para vencer necesitaremos rápidos reflejos para deslizarnos bajo sus descargas. Y una buena cámara para averiguar dónde ha aparecido.

¿DRACULA?



Resulta que Drácula es realmente un bichejo enorme, que dispara hasta por la nariz. Mantente girando a su alrededor y acércate trazando una línea recta para golpear.





Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR



www.centromail.es



NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900



GAME BOY COLOR — 12.490
PURPLE
CLEAR PURPLE
BERRY RED
TEAL
YELLOW
LIME GREEN

GAME BOY POCKET — 7.990
AMARILLO
AZUL
NEGRO
ROJO
ROSA
TRANSPARENTE
VERDE

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 3.990
MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB — 1.490
MEMORY EXPANSION PACK — 4.990
VOLANTE MAD CATZ STEERING W. FORCE — 10.990

GAME BOY CAMARA — 7.990
GAME BOY PRINTER — 9.490
MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3 GB POCKET — 2.990





ALL STAR TENNIS '99 — 9.490
BEETLE ADVENTURE RACING — 9.490
CASTLEVANIA — 11.490



CHAMELEON TWIST — 4.990
COMMAND & CONQUER — 9.490
DARK RIFT — 4.990



DOOM 64 — 3.990
F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490



FIFA '99 — 9.490
FLYING DRAGON — 8.490
GOEMON - MYSTICAL NINJA 2 — 11.490

GOLDEN EYE 007 — 5.990
MARIO KART 64 — 5.990
MARIO PARTY — 9.490



MILO'S ASTRO LANES — 8.490
MISION: IMPOSSIBLE — 7.490
NBA COURTSIDE — 5.990

OLYMPIC HOCKEY '98 — 3.990
PILOTWINGS 64 — 5.990
QUAKE 64 — 3.990



QUAKE II — 9.490
RAMPAGE 2 UNIV. TOUR — 8.490
STAR WARS: EP. 1-RACER — 9.490

SUPERMAN — 10.490
THE LEGEND OF ZELDA — 8.990
V-RALLY '99 EDITION — 7.490



A BUG'S LIFE — 5.990
ASTERIX Y OBELIX — 5.490
BUST-A-MOVE 4 — 5.990



CONKER'S POCKET TALES — 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
HOLY MAGIC CENTURY — 5.990





INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890
LUCKY LUKE — 5.490
MAYA THE BEE — 5.990

PRINCE OF PERSIA — 6.490
R-TYPE DX — 5.990
RUGRATS LA PELICULA — 5.990



SPY HUNTER /MOON PATROL — 4.990
SPY vs. SPY — 5.490
SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990

THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990
TOP GEAR RALLY — 6.490
WWF ATTITUDE — 5.990





¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

Ven a conocernos

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
● Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
● • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
● • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
● Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
● Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
● Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
● Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
● Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
● • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
● • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
● • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
● • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
● • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
● Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
● Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
● Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
● Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
● Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
● Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
● Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
● Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
● San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
● Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAEN
● Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
● Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
● • C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
● • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
● Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
● • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
● • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
● • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
● • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
● • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
● Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
● Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
● Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
● Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
● Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
● Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
● Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
● Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
● Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
● Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
● Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
● Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
● Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
● Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
● Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
● • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
● • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
VALENCIA
Valencia
● • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
● • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
● Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
● Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
● Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
● • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
● • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

● TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

Trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Quake II N64

Para cambiar el color de los escenarios del juego, simplemente dirígete a la pantalla de passwords e introduce **S3TC 0OLC OLOR S???**. Mira cómo le dan un ambiente diferente....

Baja gravedad: De nuevo en la pantalla de passwords, introduce **S3TL OWGR V1TY ????** y tus saltos serán más largos en el modo multiplayer. Una ventaja para ganar...

Munición infinita: Esta vez el password es **S3T1 NF1N 1T3S HOTS.** Te permite disparar cuanto quieras en el modo multiplayer con tan sólo coger el arma.

PASSWORDS
Nivel 2: PGBG VF6B M0BH X3CF
Nivel 3: 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
Nivel 4: 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
Nivel 5: VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Final: F60? VQCH ¿BHF DQQL





Wave Race 64 N64

Otro **Players Choice** que viene a mostrar lo mejor de sí mismo en esta sección (por cierto, un saludo para Jimmy, que aún no le habíamos dicho nada). Pues eso, buenos trucos para este juegazo.

Delfines a babor. En el entrenamiento **(Warm Up) en Dolphin Park,** hay un delfín que no se separa de nosotros. Es una chulada lo que hace el animalejo, pero fliparás más todavía cuando veas a todas las crías de papá delfín haciendo el viaje con nosotros. Para ello no tienes más que **dar entre 3 y 7 vueltas al circuito.** Además, si entras en Warm Up y pulsas **Start para salir, y repites esta operación 20 veces,** el delfín nos tiene preparada otra sorpresa: ha crecido.

Puntos extra. Hay una forma sencilla de conseguir muchos puntos en el **circuito Stunt.** Consiste en hacer pausa durante el juego, justo antes de que hagas la pirueta. En ese momento no recibirás puntos, pero cuando veas las cuentas al final, no te lo vas a creer.





Empieza más rápido. La precisión es importantísima para empezar la carrera con ventaja. **Pulsa acelerador medio segundo antes de que el locutor diga lo de GO!!.** Saldrás como impulsado por queroseno.

WCW / nWO Revenge N64

Para conseguir otros pocos tipos desalmados, tan sólo has de poner en práctica lo siguiente:

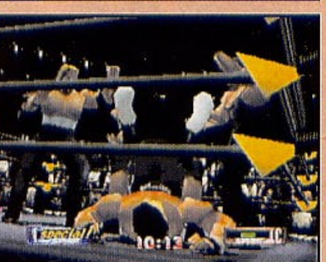
- **Curt Hennig:** Gana el campeonato U.S. Heavyweight.
- **Roddy Piper:** Gana el campeonato World Heavyweight.
- **Kanyon:** Consigue el TV Title.
- **Kidman:** Hazte con el cinturón Cruiserweight.
- **Meng y Barbarian:** Triunfa en el modo Tag Team.
- **THQ Man:** Selecciona a AKI Man y presiona C-abajo.
- **Mortis:** Selecciona a Kanyon y pulsa cualquier botón C.

Mantenerse agachado: Cuando tu oponente te derribe, **pulsa R para mantenerte agachado** en el momento de levantarte. Puedes realizar movimientos en esa posición pulsando A ó B.

Jugar con los managers: Ve al modo Exhibición y selecciona un combate uno contra uno. Ahora elige luchadores que lleven **mánager. Pulsando Z** en el mando de los puertos 3 ó 4, los controlarás.

Copiar el "chuleo": Para realizar el mismo movimiento que hace tu contrincante, desafiándote a lanzarte contra él, mueve el stick en el sentido de las agujas del reloj lo más rápido que puedas.





Copiar los movimientos especiales: Cuando tengas un **"Special", pulsa A+B** al hacer una presa, y le pagarás con su misma moneda. Del mismo modo, podemos copiar su movimiento de sumisión si el oponente está tirado en el suelo, pulsando A+B.

Command & Conquer N64

Para activar una especie de zoom sobre el terreno de juego, mantén **pulsado L y pulsa C-arriba** para acercarte o **C-abajo** si quieres alejarte. De esta manera podrás observar con más detalle los combates (en ese caso, lógicamente amplía la imagen) o agrandar la superficie que recoge la cámara cuando estés explorando o desplazándote (que viene de perilla para controlar más terreno).







Star Wars Racer 64 N64

Por si nos faltaba algún truco para el genial juego de Lucas (por cierto, que nos hemos enterado de que sólo sale para N64, vamos, que es exclusivo para nuestra máquina, je, je), aquí tenéis lo último que hemos encontrado.



Menú Extra-debug: En la pantalla de las iniciales, mantén Z y pulsa vía botón L la palabra **RRDEBUG.** A continuación sigue los mismos pasos para introducir **RRTANGENTABACUS.** Empieza una carrera, pausa y pulsa en la cruceta digital **Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.** Aparecerá la opción **Game Cheats.** Dentro, un jugoso menú "debug" espera a que retoques la inteligencia artificial, **invencibilidad, datos de los vehículos.** Lo que quieras.



Correr con Jinn Reeso: Para que este truco funcione debes haber sacado antes a **Mars Guo,** ganando la carrera correspondiente. Selecciona una partida nueva y manten presionado Z mientras introduces como nombre **RRJINNRE**. Ya sabes, con el botón L.



Correr con Cy Yunga: Una vez desbloqueado Jinn Reeso, Introduce de la misma forma **RRCYYUN** como tu nombre.



Ver a los programadores: Si tienes suficiente nivel como para haber ganado en todos los circuitos de cada torneo, podrás activar el modo espejo. Cuando esté en funcionamiento, espera a que aparezca una demostración y **pulsa C-arriba** para **observar una foto de los desarrolladores** del juego.

Star Wars Rogue Squadron N64

Por si nunca te ha dado por llevar una gallina de cinco metros de alto, Factor 5 te permite hacerlo con este truco. Introduce **CHICKEN** en la pantalla de passwords y cacarea.

Buenas barbas: Si tu deseo desde que te compraste el juego era ver a un barbudo en lugar de la cara de pan de Luke, introduce **HARDROCK,** vuelve a la primera pantalla y espera a que pase la demo. Cuando vuelvas por la pantalla estará esperandote el barbas.

Créditos: Si introduces **CREDITS,** vas a tragarte los créditos del juego quieras o no.

Conducir un Buick Electra: Para conducir este bonito coche, basta introducir **KOELSCH** en la pantalla de passwords. Sólo funciona en las fases de V Wing.





F-1 World Grand Prix N64

Empezamos a soltar trucos de este clásico (otro de Players Choice), que luego se nos acaba la sección y no nos queda espacio para nada (y el director se pone echo una furia).

Conductor plateado. Entra en Exhibition Mode, selecciona al **Driver Williams** y cambia su apellido por el de **Chrome.** Ve a la pantalla de Start y vuelve atrás con el botón B. Encontrarás un nuevo piloto, que se llama Silver Driver.

Conductor dorado. El mismo proceso de antes, pero ahora cambias el apellido por **Pyrite.** Esta vez te encontrarás con un Gold Driver que pilota un bólido de lo más fardón.

Circuito extra. En Exhibition Mode, selecciona al Driver Williams y cambia su apellido por el de **Vacation.** Ve a la pantalla de Start, vuelve a la de elección de circuito y descubrirás un nuevo recorrido: Hawai.

Modo galería. Ahora cambia el apellido del tío de siempre por **Museum.** Se abrirá una nueva opción en la pantalla de Start que te permitirá rotar y hace zooms a cada coche para apreciar los detalles de la carrocería.

Credits. Cambia el apellido por **Credits** y en el menú principal aparecerá la opción para repasar los títulos de crédito, como si se tratara de una película.













Superman N64

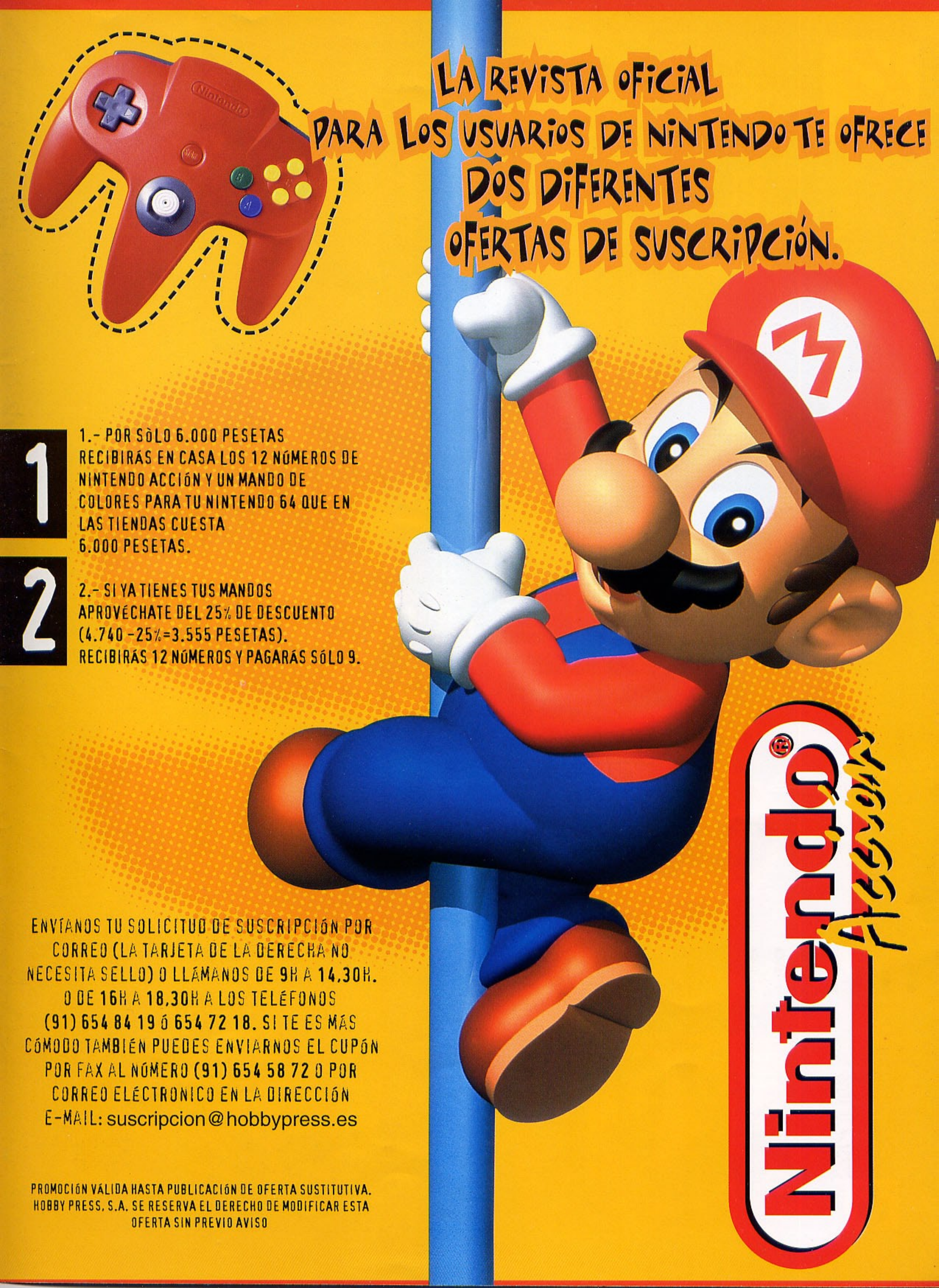
Bueno, ya sabemos que el juego no es gran cosa, y además parece que se las trae en dificultad. Así que, para que no todo sean penas, aquí tienes una forma de saltarte los niveles como te venga en gana.



Saltardenivel. En el menú principal, pulsa **C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha (2 veces).** Empieza a jugar, haz pausa y pulsa **C-arriba + C-abajo.** Aparecerá la pantalla para salvar la partida. Si no tienes controller, no te preocupes, dile que no quieres salvar e inmediatamente saltarás al siguiente nivel, previo paso por el periódico de marras.



Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción



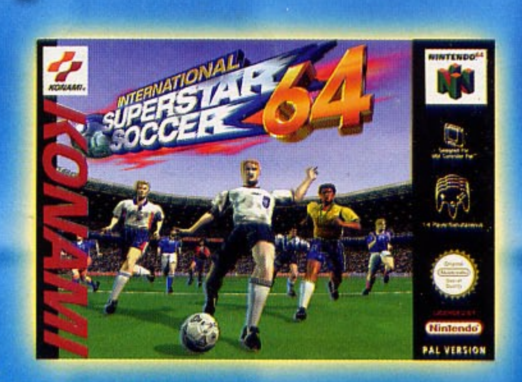
El mejor fútbol para tu Game Boy Color

Nintendo
KONAMI
GAME BOY COLOR
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99
KONAMI SPORTS SERIES
LICENSED BY Nintendo

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

Ya disponibles para N64





GAME BOY COLOR
NINTENDO64

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35